LALE SAVAŞÇILARI ve BATTLEFIELD HEROES HEDİYELİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

AĞUSTOS 2009/08 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 22
ISSN: 1307-8933

MONKEY ISLAND®
EFSANE GERİ DÖNDÜ!

KONSOL SAVAŞLARI 2009

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC



>DOSYA: ÜÇ PES FANATİĞİ, FIFA'YI NASIL YENİDEN KRAL YAPTI? >SPLINTER CELL CONVICTION [PC, 360]
>CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD [PC, PS3, 360] >FALLOUT 3: POINT LOOKOUT [PC, 360] >ANNO 1404 [PC, Wii]
>FIGHT NIGHT ROUND 4 [PS3, 360] >SPORE: GALACTIC ADVENTURES [PC] >ALAN WAKE [360] >TRINE [PC, PS3]



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

NE VARSA ESKİLERDE VAR

Bu sıcak yaz günlerinde bizi serinleten esintiler geldi… Bir yel aldı ki bizi, çok uzak okyanuslardan, Karayip civarlarındaki Maymunlar Adası'ndan gelen... Adamım Guybrush Threepwood'u bıraktığımız kadar komik, çekici ve eğlenceli bulduğumuza o kadar sevindik ki! Üstelik biri unutulmaz klasik The Secret of Monkey Island'ın yenilenmiş grafik ve seslerle yeniden yapımı, diğeri beş ay sürecek dizi-oyun şeklindeki Tales of Monkey Island'ın ilk bölümü olarak iki ayrı oyun, bizi gençliğimizin o güzel günlerine götürdü. Eğer sizin de "Monkey Island" deyince yüreğiniz hopluyorsa hiç durmayın, dergiyi bile elinizden bırakın ve Monkey Island efsanesine yeniden dalın.

Eskilerden dem vururken İstanbul'u oyunlarıyla adam etmeye niyet eden eski kahramanlarla da çakıştı yolumuz… Çoğumuza göre Türkiye sınırları içinde yapılmış, en özgün ve en unutulmaz oyun olan İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları'nı yapan Silicon Worx'ü yerin yedi kat dibinden (Mecidiyeköy Otoparkı :) bulduk, çıkardık ve soru yağmuruna tuttuk.

Aldığımız cevaplarla çok ama çok eğlendik. Değil mi Serpil?

Gerçekten de haklarında çok konuştuğumuz, durmadan kulaklarını çınlattığımız birkaç şeyin aynı ay içinde dergiyi şenlendirmesi heyecan vericiydi. Yaz rehaveti gelir de sırtımıza çöker diye korkarken ta eski günlere gidip dönmek hem nefesimizi hem zihnimizi açtı. Bizi bu yollara sürükleyen, oyun dergisi yapmaya heveslendiren şeyleri hatırlamak pek güzel hissettirdi.

Diğer taraftan sonbahar hazırlıklarına da başlıyoruz bu sayıyı bitirir bitirmez. Derginin sayfalarını havalandırmalı, bütün yıl beklediğimiz onca oyunu nasıl ağırlayacağımızı iyi hesaplamalıyız. Ayrıca havalarla birlikte oyunların da serinleyeceği günleri iple çekiyoruz. Tatile bile gidemedikten sonra zaten bu sıcaklar ne işe yarıyor ki? Konusu açılmışken, ben artık bir kısa tatil yapsam ya Sinan? İzin var mı? Yok mu cidden? (*Git diyorum ya, giiiit! Gitmiyorsun ki tatile - Sinan*)

Neyse, siz tatilin ve tatil havasındaki Oyungezer'inizin tadını çıkartın sevgili okurlar, biz de gidip yeni sayfa planı üstünde çalışalım. Ağustosa hoş geldiniz.

Serpil & *Sinan*

Görsel: Isabel Vs. Abaddon (Heroes of Might and Magic V)

içindekiler

360drc



PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin





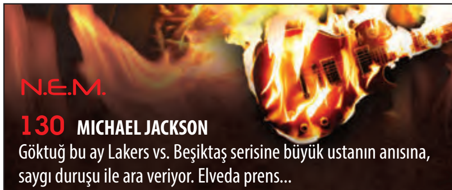


DOSYA



EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

ACK, EEK, OOP!



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



Sen bir ceviz ağacısın, gidiyosun...

On küsur yıllık bir oyunun, Türk yapımı oyunlar arasında belki de hâlâ en iyisi olmasına ne denir ki? Dense dense "helal olsun" denir, ardından da vecizelerle ilgili bir geyik daha çevrilmeye başlanır. Gerisini zaten dergimizin ilerleyen sayfalarında okuyacaksınız, lafı fazla uzatmadan bu eski oyunu yeni sistemlerde nasıl çalıştıracağınızı anlatalım:

• Yükle düğmesine bastığınızda karşınıza çıkan **lale.zip** dosyasının içeriğini sabit diskinize çıkartın.
• Çıkarttığınız klasöre gidip **LALE.BAT** dosyasını çalıştırın.

Hımm, çok mu kolay oldu ne? Paketin kendisi DOSBox adlı emülasyon programını da içerdiğinden uğraşmanıza gerek kalmadı. Biz Windows XP, Vista ve 7 ile test ettik; DOSBox aracılığıyla Linux ve Mac OSX üzerinde de çalıştığı bilgisini aldık. Detaylı bilgiyi **OKUBENI.TXT** dosyasının içinde bulabilir, oyunun kendisiyle ilgili daha da detaylı bilgi için **lale.pdf** dosyasındaki el kitabına başvurabilirsiniz.

Oblivion İçin Türkçe Kitaplar

OYUNGEZER İFTİHARLA TAKDİM EDER...

Bundan yaklaşık bir buçuk yıl önce, forumlarımızda "OGZ Çeviri Takımı" adı altında bir başlık açıldı. Amaç oyunları Türkçeye çevirmekti; oyun olarak *Elder Scrolls IV: Oblivion*, hedef olarak oyundaki tüm kitaplar seçildi. Ortaya çıkan ürün bir yana, projenin tamamlanması yalnızca yapılabiliyor olduğunu ispatlaması açısından bile son derece önemliydi. Ve geçtiğimiz ay gerçekten de bitti, oyundaki tüm yazılı metinleri başarıyla Türkçeye çeviren bu mod hem kalbimizdeki hem de DVD'mizdeki yerini aldı. Metinlerin uzunluğu toplamda beş yüz A4 kâğıdı gibi bir boyuta ulaşırken, bu kadar büyük bir işin altından kalkmak hiç kolay değil. Oyungezer ekibi olarak başta Alper 'Coraspin' Kurt olmak üzere projede yer alan herkese teşekkürlerimizi sunuyoruz. Gelecek projeleri ne olacak henüz bilmiyoruz ama forumlarımıza bir uğrayın deriz biz.





Vanguard Princess

FIGHT-O!

Eski bir Capcom çalışanı olduğu öne sürülen Sugeno Tomoaki, oturmuş tek başına iki boyutlu bir dövüş oyunu yapmış. Tabii abimiz Japon olunca ortaya nasıl bir şey çıkacağı malum. Seçilebilir on karakterin onunun da bayan olduğu Vanguard Princess özellikle anime severlerin mutlaka denemesi gereken tam anlamıyla "moe" bir yapım olmuş. Yalnız şöyle bir durum var ki oyun Japonca. Daha da kötüsü, oyunu Japonca desteği bulunmayan bir bilgisayarda çalıştırmak normal şartlar altında mümkün değil. Çalıştırmak için ihtiyaç duyabileceğiniz programları Ekstra klasörüne koyduk, tam olarak ne yapmanız gerektiği konusundaysa forumlarımızdaki dövüş oyunları bölümünde yer alan Vanguard Princess başlığına uğrayabilirsiniz. Tüm Luna'cılar olarak yardım etmeye hazır ve de nazır bir şekilde bekliyor olacağız... Gözlerimizi kendisinden ayırır ayırmaz.



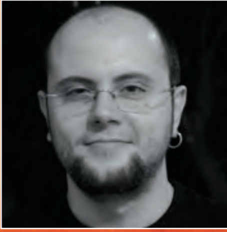
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN
5 ŞEY

1- Tales of Monkey Island
2- Assassin's Creed 2 videosu
3- Project Natal videosu
4- Uncharted 2 videosu
5- Battlefield Heroes

360drc



syf 14 >>



AH ŞU GARİP DAİRELER

Haber kovalamak garip şey… Deadline tutturmaya çalışırken bir başka önemli haberin gündeme düşmesi, güncel kalmaya çalışmak ve kesin gözüyle baktığınız bir haberin iki gün sonra yalanlanması… Bunların hepsi arasında denge tutturmak pek zorlaşıyor zaman zaman. Tıpkı insan ruhunun değişken iklimi yüzünden kendinize bir ayar çekmek durumunda olmanız gibi, ayar çekmek durumundasınız haber sayfalarına da. Ama demiştik ya hani, "mükemmel daireyi çizmek imkânsız" diye… İçinde bulunmanın biraz daha rahatlatıcı olmasını diliyorum bu 360drc'nin sizin için. Çünkü bu sayfalarda ardı ardına dizilmiş olan sözcükler, suya değil kâğıda da yazılmış olsalar zamanla kaybolup gidiyor, geriye sadece okurken hissettikleriniz kalıyor. Ama asıl amaç biraz kafa rahatlatmak değil mi zaten? Yine pergel kullanmadan çizdik dairemizi ve hepinizi davet ettik içine. Yaz mevsiminin bu son ayında, hüzünler elimizi tutmadan hemen önce sıkı kalalım, sağlam kalalım diye.

Kafanız sağlam kalsın oyungezerler. İnanın ona düşündüğünüzden çok daha fazla ihtiyacınız olacak.

Biterken Çalıyordu: Jimi Hendrix – My Friend

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



1- Alan'ın uyanık halinde bile daimi dumanlı bir hal var, baktıkça uykum geliyor kendisine.

2- Oyunda hortum gibi doğa olayları da mücadele edeceğimiz etkenler olacak, ama ne kadar "doğal" oldukları şüpheli.



1



2



Alan Wake

UYANMA VAKTİ GELDİ, YAZDIKLARINLA YÜZLEŞMELİSİN. *UYAN ALAN. ALAN UYAN.* - K. MEHMET KENTEL

İnsanın yazı yazmak için birçok sebebi olabilir. Geçen ay yaptığımız söyleşide Murat Uyurkulak, kendisine "pas vermeyen" bir kıza şiir yazarak başladığını söylemişti örneğin. Ya da okuyanları ajite etmek için, siyasi amaçlarla yazıyor olabilir bir kişi. Ama ne yazıyor olursa olsun, yazıyı yazı yapan en önemli özellik, bence, yazının yalandan bir dünya kurmaya, kurgulamaya çalışıyor olması. Biz yazdıkça yalan söylüyoruz, yalan söyledikçe kuruyoruz. Yalan söylemek yazma eyleminin bu kadar merkezinde olduğundan, kurduğu şeylerin gerçek olduğunu görmek hem çok çekici hem de çok korkutucu bir yazar için. İşte böyle bir korku ve çekicilik vaat ediyor Alan Wake.

2005'te duyurulup ortalığı karıştırdığından beri yokları oynayan Alan Wake sonunda E3 09'da yeniden ortaya çıktı. Gösterilen yeni oyun içi videolarla oyun mekaniklerini, aktarılan bilgilerle de senaryonun yeni detaylarını öğrendik. Doğaüstü olaylar üzerine yazmaya çalıştığı son romanına iki senedir tek bir kelime ekleyemeyen ve ilham perilerinin peşinden, karısı Alice'le beraber *Bright Falls* adlı kasabaya gelen Wake, Alice'in bir anda ortadan kaybolmasıyla kendini bambaşka bir dünyanın içinde bulur. Bu dünya karanlıktır, karanlık güçlerin kontrolündedir ve şaşırtıcı biçimde kendisinin kurguladığı dünyalara çok benzemektedir. Alan kısa sürede, başına gelenlerin kendi yazmış olduğu, ama ne zaman ve nasıl yazdığını asla hatırlamadığı son romanının parçaları olduğunu fark eder. Alice'i kurtarmak ve yazdığı şeyleri bulmak için, Alan uykuyla uyanıklık arasında bir maceraya atılır.

GÖLGELERE YAZILAN HARFLER

Benzerlerini oyunlardan ziyade sinemada gördüğümüz, yazar krizleriyle "kasaba" korkularını birleştiren fikirler üzerine inşa edilen Alan Wake'in oyun mekanikleri, tahmin ettiğimizden çok daha hızlı çıktı. Oldukça yavaş ve gerilimini de bu yavaşlığından alan, mesela daha *Fahrenheit*'a yakın bir oyun bekliyordum şahsen ben. Oysa yeni videolarda hiç de böyle olmadığını, Remedy'nin örnek olarak gösterdiği sahnelerin çok hızlı aktığını ve birçok aksiyon öğesi taşıdığını gördük. Max Payne'in yapımcılarının, kendi tecrübelerinin ve yeteneklerinin cazibesine kapılmaması çok anlamlı olmazdı zaten. Eurogamer'da şöyle bir tabir kullanılmıştı, aynen katılıyorum: "Alan Wake'in atmosferi David Lynch'ten değil, Steven King'den fırlamış." Bu kötü değil elbette ama Lynchvari bir iz tutturmaya çalışmak daha deneysel olabilirdi.

Alan Wake'in en önemli öğesi, ışık ve karanlık ilişkisi. Alan'la uğraşan güçler ancak karanlıkta ortaya çıktığından, kahramanımızın en büyük silahı da ışık saçan objeler. Bunlar el feneri, işaret fişeği ve bir tür mini oyunla aktive edilebilen jeneratörler. En azından şu ana kadar bildiklerimiz bu kadar. Vücutlarına ışık tutup karanlık zırhlarını etkisiz hale getirdikten sonra, düşmanlarımızı normal ateşli silahlarımızla yok edebiliyoruz.

Işık ve karanlık, birer grafik öğe olmalarına rağmen oyun mekaniklerinin tam göbeğine yerleştiğinden, oyunun grafikleri estetik zevkin ötesinde bir önem taşıyor. Ve videolardan anladığım o ki, gerek oynanış için önemi, gerekse estetik özellikleri açısından grafikler olağanüstü gözüküyor. Bir gerilim oyununun atmosferi adına çok önemli olan, bütünlüklü ve anlamlı bir dünya kurmayı da başarmış gözüküyor Remedy. Bu arada dünya demişken, oyunun geçtiği kasaba olan Bright Falls'un sandbox özellikleri taşıyacağını belirtelim. Bir GTA değil elbette ama etrafı ormanlarla çevrili meymenetsiz bir kasabanın, ana senaryo dışında da özgürce gezebilmemiz ve gerilebilmemiz için bizi beklediği söyleniyor.

Alan Wake bir TV dizisi gibi ilerleyecek, her bölüm başlarken "Alan Wake'in önceki bölümlerinde" numarası çekilecek. Ayrıca ilk oyunun, bu dizivari yapımın ilk sezonu olarak tasarlandığını da duyurdu Remedy, yani oyun muhtemelen tatmin edici bir sona bağlanmayacak ve yeni oyunu daha beter arzulamamıza sebep olacak. Fakat gelen son haberler bazılarımızın hevesinin kursağında kalma ihtimali olduğunu gösteriyor, zira henüz kesinleşmese de Alan Wake'in PC'ye çıkma olasılığı giderek zayıflıyor.

ALAN İÇİN UYANMA VAKTİ

Alan Wake, özellikle hikâye kurgusu ve anlatımı konusunda yeni bir şeyler dinlemeyi uman herkesin *Heavy Rain*'le beraber tutkuyla beklemesi gereken iki oyundan biri. Bakalım penceresine vuran yağmur damlaları Alan'ı uyandırabilecek mi (klişelerin cazibesinden kaçamıyor insan)?

KISACA

Tür: Aksiyon-Macera
Dağıtım: Microsoft
Platform: PC, Xbox 360
Çıkış: Belli değil
Web: www.alanwake.com

ŞCR / Remedy Entertainment

Az ama öz oyun yapan Finli Remedy, aksiyon ve hikâye uzmanı bir şirket.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003)
Bir aksiyon harikası olan ilk oyundan sonra ikincisi de senaryosuyla vurmuştu bizi.

Death Rally (1996)
Remedy'nin ilk göz ağrısı, sokak yarışlarını konu alan ve çok başarılı bir yarış oyunuydu.



> Kojima'ya göre MGS: Peace Walker, MGS 5 kalitesinde olacak. > Assassin's Creed 2'nin PSP versiyonu, PS3 versiyonundaki gizli bölümleri açacakmış. > Büyük sükse yapan Tony Hawk kaykay aparatı henüz >>

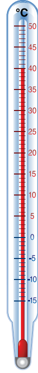


HANİ O SAÇLARINA TAÇ YAPTIĞIM ÇİÇEKLER... HI?

Küresel ekonomik kriz gözde ticaret alanlarında faaliyet gösteren firmaların canına ot tıkayadursun, biz oyun dünyası olarak seviniyorduk, *'ehe, ehe bize bişi olmaz ki… Oyun sektörüyüz biz… Ekonomik kriz yüzünden şimdi kimse pahalı tatillere çıkmayacak. Herkes evine kapanıp oyun oynayacak'*. Aslına bakılırsa işler çok da kötü gitmiyordu ama kazın ayağının perdeli olduğu son verilerden sonra çıktı ortaya. Amerika pazarı üzerinden yapılan bir araştırma, oyun satışından elde edilen kârın 1.7 milyar dolardan 1.17 milyar dolara gerilediğini gösteriyor. Sayılardan devam edelim…

Donanım satışlarında da ciddi bir gerileme söz konusu. Bir yıl önce 617.3 milyon dolarlık bir satış gerçekleştiren konsol firmaları, bu yıl 382.6 milyon dolara kadar düştü. Nintendo Wii satışları %45 kadar, PlayStation 3 satışlarıysa tam %59 oranında geriledi (ilginç olan sadece Xbox 360'ın satışını birazcık artırmış olması). Oyun satışları da 875.8 milyon dolardan 625.7 milyon dolara düştü. Tüm bu verilere rağmen şu anda oyun firmaları ciddi bir tehdit altında değil. Elbette ki bu rakamların sadece ABD için geçerli olduğunun altını çizmekte fayda var. Yoksa burada işler biraz daha iyi.

40drc ATEŞ





"Söz konusu çocuklarımız olduğunda, tüm sorumluluklarımızın bilincinde olmalıyız. Vakti geldiğinde Xbox'larını ortadan kaldırmayı ve onları yataklarına göndermeyi bilmeliyiz." (Çocuklara karşı sorumluluklara takmış durumda olan Obama'ya takmış durumdayız. Sürekli malzeme veriyor.)

Eşine basın aracılığıyla mesaj verdiğinden şüphelendiğimiz Birleşik Devletler Başkanı Barack Obama

"Başkan kesinlikle doğru söylüyor. Xbox 360, piyasadaki tek 'zaman takibi yapılabilir' oyun konsolu. Konsol üzerinden çocuklarınızın neyi, ne kadar oynayabileceklerini rahatlıkla ayarlayabilirsiniz." (Eline geçen malzemeyi anında kullanan Microsoft, Obama'nın retorik donelerini satış kârına çevirmeye çalışıyor. Peter Moore'un kulakları çınlasın. Bkz. geçen ay.)

Microsoft

Hep bir ağızdan başkana seslenen Microsoft.

VE İŞTE MAAŞLAR!

Kediyi merak öldürür ama işimiz habercilik, ne yapalım? Önceki ay tek bir oyundan kimin cebine ne kadar para kaldığıyla ilgili bir araştırma yapmıştık. Bu aysa bu küçük kutu içinde kimlerin hizmetleri karşısında ne kadar para aldığını ifşa ediyoruz. Hepsini toplayıp böldüğümüz zaman oyun geliştiricilerin senede 79.000 dolar para kazandığını görüyoruz. Hiç de fena değil... İşte sıralı tam liste:

Programcılar: 85,204 dolar
Tasarımcılar: 69,532 dolar
Oyun tasarımcıları:67,379 dolar
Yapımcılar: 82,905 dolar
Kalite kontrol personeli: 39,571 dolar
Ses: 78,167 dolar
Pazarlama: 102,143 dolar

Görünen o ki oyunları tanıtanlar, yapanlardan daha fazla para kazanıyor. Artık gizlimiz saklımız kalmadığına göre kalan hayatımızı huzur içinde geçirebiliriz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Down Goes Frazier!



Ofis, HBO'dan naklen boks yayını yapan kahvehane gibi oldu. Fight Night Round 4 süper çıkınca PES'in ofisteki hükümdarlığı sona erdi.

Gelin Gelin Çekinmeyin

Yaz bitiyor ve oyun sezonu açılıyor. Gelecek aydan itibaren resmen oyun sağanağı altında kalacağız. Fırtınadan önceki son sessizlikte, geriye bıraktığınız oyun kalmasın.

Capcom'dan PC'cilere Afrika Vizesi



Konsolcuların uzunca bir süredir bayılarak oynadığı Resident Evil 5 sonunda PC'ye geliyor. Tarih 18 Eylül. Ama RE 4'ün PC versiyonunda yaşadığımız faciayı unutmadık daha. Fare isteriz!

Ken Levine Büyük Konuşuyor

Ve biz de inanıyoruz doğrusu… Bioshock 2'nin ilkinden çok daha iyi bir oyun olacağını ısrarla söyleyen Levine, bizi heyecanlandırıyor. İlkini tekrar yayınlasanız da oynardık ki biz…

Taş Olsa Dayanmaz



StarCraft II'nin ertelenebileceği haberiyle donduk. Yazın sıcağı ve İstanbul'un nemi bile çözemedi hâlâ bizi. Evliya sabrı istiyor Blizzard'dan açıklama beklemek.

Sony'e Vuran Vurana

Microsoft'un sivri dilli Xbox'çısı Aaron Greenberg, son gördüğü rakamların da gazıyla "bence Sony, PS2 ve DVD oynatıcı efsanesinin, PS3 ve Blu-Ray olarak devam edeceğini düşünerek büyük hata yaptı" diyerek işleri daha da zorlaştırdı. Dövüşmeyin beyler!

Kavuşmamız Yar, Ne Zaman…



SEGA yeni projelerinden Bayonetta'nın ertelendiğini duyurdu. Ama kuşların söylediğine göre yerelleştirmede birtakım finans sorunları yaşamışlar. İşin sıkıcı kısmı da bu ya zaten, 'finans'…

Uyuma Alan…

Remedy onca beklenti yarattıktan sonra Alan Wake'in PC versiyonunu askıya aldığını duyurdu. Şu an için sadece Xbox 360 versiyonu üzerinde çalışıyorlarmış.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

THE SABOTEUR

PARİS'TE SABOTAJ BAŞKADIR

- YİĞİTCAN ERDOĞAN





1- Gizlilik Saboteur'da her şeyi çözemeyecek belki ama çok yardımcı olacak.

2- Devlin'in Red Light bölgesinden dostları var derken şaka yapmıyorduk.

ŞCR / Pandemic Studios

Kendilerini ilk Battlefront'la tanımıştık, sonra da BioWare'le birleşmeleriyle. Bir hayli dengesizler ama yine de seviyoruz.

LotR: Conquest (2009)
En umutla beklediğimiz 2009 oyunlarından biriydi, inanılmaz olacağına emindik. Olmadı, depresyona girdik.

Destroy All Humans! (2005)
Uzaylıların işgaline karşı dünyayı savunduğumuz zilyon tane oyunun arasında dünyayı işgal eden uzaylıyı oynamaya izin veren tek oyundu, çok da eğlenceliydi.



Daha yazının başı, mizansen yapılmamış, girizgâha falan bakılmamış belki ama bunları beklemeyeceğim; The Saboteur'un ön incelemesini okumaya 360drc sayfalarına gelmiş sevgili okuyucu, bir şeyi bilmen gerek. Az sonra okuyacakların seni Pandemic'in bu oyunun *Assassin's Creed*'e ne kadar benzediğine ikna edecek. Korkma. *Assassin's Creed*'in çıkışından önce yarattığımız o beklentiyi ve oyunun çıkışı sonrası o beklentinin suratımıza patlayışını hatırladığını biliyorum, biz de aynı şeyleri düşünüyoruz. Ama bekle, sakinleş biraz. Kesin olmasa da, bu defa o beklentinin karşılıksız çıkmayacağına dair güçlü bir his var içimizde, bu kez gerçekten olabilir. Gel, otur, terlediysen pencereyi aç ve okumaya başla. Saboteur çıkana kadar hayalini kuracağımız oyunun ne olacağına bakalım birlikte, bunun gerçeğe dönüşmesini umalım.

FELAKETİN YARATTIĞI KAHRAMAN

Saboteur'un konusu, belli bir mesafeden baktığında çok klişe aslında; 1940'lar Fransa'sında yarış camiasının gediklilerinden olan Sean Devlin kimseyi umursamayan, hayatı günü gününe yaşayan biri olarak, Almanlar burnunun dibine girip de en yakın arkadaşlarından birini öldürene kadar dünyasında değişiklik yapmaya kalkmamıştır. Fakat her "umursamayan, yarı yaralı yarı havalı" ana karakter gibi kendini birden istemediği bir direnişin ön saflarında bulur, artık Paris'i kurtarmak için savaşanların simgesi olmuştur, üçkâğıtçı bir kahraman, bir "saboteur". Fakat atlanmaması gereken bir küçük ayrıntı var: Oyunun ana karakteri aslında bu adam değil. Ana karakterimiz, tek başına ve tüm haşmetiyle, Paris.



Saboteur bize ışıklar şehri Paris'i veriyor bütün detaylarıyla, bütün incelikleriyle. Eyfel Kulesi'nin tepesinden Alsace-Lorraine'in ışıklarına kadar **tüm** şehir Devlin'in ve bizim ayaklarımızın altında. Tek yapmamız gerekense onu Nazilerden kurtarmak. İşte oyunun kalbi burası sayın okuyucu... Devlin'in ve bizim aşık olduğumuz Paris'le, Nazilerin kirlettiği Paris arasında fersahlarca fark var. Yıkılmış, hırpalanmış, karanlığa boğulmuş Paris sokakları, biz onları Nazilerin pençesinden kurtardıkça rengârenk olacak; parlak, barışçıl ve yaşam dolu. Sokaklarında panzerlerin dolaştığı semtlerdeyse gamalı haçla süslenmiş kan bayraklarından başka hiçbir şey parlamayacak, biz aksini sağlayana dek. Eğer bu konuda kararlıysak sabotaj yapmamız, sabotaj yapmamız ve daha fazla sabotaj yapmamız gerekecek. Ve biz, zamanı geldiğinde nasıl sabotaj yapılacağını gayet iyi biliyor olacağız.

PARİS, J'ETAİME

Bunun yegâne sebebi de Devlin'in repertuarının, uzaktan kuzeni Altair'e göre çok daha geniş olması. İrlanda'nın gururu Sean, Nazileri öldürüp kıyafetlerini çalabiliyor, "gir, öldür ve çık" mantığında suikastler düzenleyebiliyor, patlayıcılara, kafa karıştırıcı taktiklere ve düşmanla yüzleşmeyi erteleyen her yönteme başvurabiliyor, hatta iş direkt yüzleşmeye geldiğinde silahını çıkartıp kendine bir siper de bulabiliyor. Kaçması mı gerekiyor? Yarış çevrelerinde edindiği tecrübeleri ne güne duruyor? Peki ya Paris'in ünlü Red Light sokaklarındaki dostları? Devlin, Nazilerin aksine Paris'i tanıyor ve bu bilgiyi kullanmaktan hiç çekinmiyor. O tüm bunları yaptıkça biz de -yapımcıların bol bol andığı yan görevleri de düşünerek- görev çeşitliliği konusunda umutlanabiliyoruz. Umudun hayrını görmediğimizi biliyoruz ama Pandemic de oyunu iyi övüyor biliyor musunuz?

Assassin's Creed'den çok şey bekledik ve ikinci görevden sonra yeni bir şey göremeyince çok hayal kırıklığına uğradık, biliyoruz. Üstelik Pandemic'in sabıka kaydının çok dengesiz olduğunun da farkındayız. Ama Saboteur'un bize vaat ettikleri yine de o kadar ağız sulandırıcı ki... Gerektiğinde tırmanabileceğimiz bir Eyfel Kulesi, biz temizledikçe arınan bir şehir ve bir sabotajcı olmanın verdiği o tatlı his. Saboteur! Hayal ettiğimiz gibi çık, biz de üzülmeyelim olur mu?

KISACA

Tür: Aksiyon – Macera
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 30 Kasım 2009
Platform: PS3, X360, PC
Web Sitesi: www.thesaboteurgame.com

Ama 2011'den önce çıkmayacak. > Seneye yeni GTA geliyor iddiaları kesin bir dille yalanlandı. > Ölmüş olmasına karşın Michael Jackson oyunu hala yapılıyormuş. Sırtlanlar sizi! > Yeni Mortal Kombat filmi >>



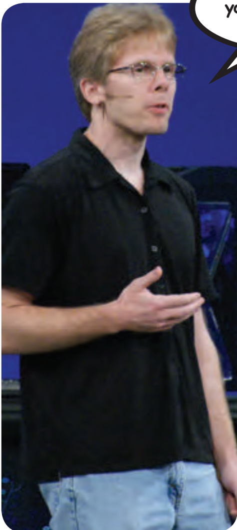
İşte internet bağımlılığından tamamen kurtulmuş bir arkadaşımız.

İNTERNET BAĞIMLILIĞINI ÇÖZMEK

Çin'de internet bağımlısı hastaların elektrik tedavisiyle rehabilitasyonunun durdurulması istendi. İnternet bağımlılığı da herhangi bir psikolojik rahatsızlık olarak teşhis ediliyor ve hastanın 'zihninin boşalması' için beş miliamper elektrik veriliyor. Çin'de bir doğu eyaleti olan Shandong'da hastaların bu şekilde tedavi edildiği ortaya çıkınca hükümet hemen bu yöntemin durdurulmasını istedi. Yöntemin uygulandığı kliniğin başhekimi Yang Yongxin, hastaların beyinlerinin kesinlikle zarar görmediğini iddia ediyor ve ekliyor: "Bu son derece sağlıklı bir yöntem." Belli ki hastalara tedavi esnasında ne hissettikleri pek sorulmamış. Bildiğiniz üzere şok tedavisinin internet bağımlılığı üzerinde etkili olup olmadığı henüz kanıtlanmadı ama sorun değil, Çin bu gerçeği ortaya çıkartmak için var gücüyle çalışıyor…

KANE VE LYNCH'LE YENİ DEPRESYONLAR

Büyük pazarlama kampanyalarıyla duyurulan fakat daha çıktığı gün dört bir yandan gelen eleştiri oklarıyla delik deşik olan Kane & Lynch'in yeni oyununun yolda olduğu haberini aldık. Eidos patronu Jane Kavanagh'ın söylediğine göre oyun çoğu kişinin beklediğinin aksine çok uzun soluklu bir seri olarak planlanmış. Bir yerlerden Kane'in homurdandığını duyar gibiyiz, 'beni kızımla baş başa bırakın'…



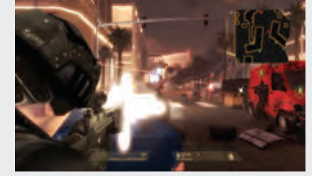
iD BİR SÜRE YENİ BİR MARKA YARATMAYACAK!

Bir süre önce John Carmack ve ekibini satın alan ZeniMax stüdyoları, id'in yeni marka yaratacağı söylentilerini yanıtladı. ZeniMax'in pazarlamadan sorumlu müdürü Pete Hines, "id'in elinde Doom, Wolfenstein, Rage, Quake gibi değerler varken listeye bir başkasını eklemek şimdilik çok gereksiz" diyerek olaya son noktayı koydu. Hines'ın söylediğine göre en iyi RYO ve FPS ekipleri artık ZeniMax tarafında ve şimdiden sektörün lider üreticileriyle en büyük pazar payını hedefliyorlar.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Bu ay gülmekten karnıma ağrılar sokan oyungezer Antalya'dan Melih Atalay. Teşekkürler Melih. Siz de boş durmayın. "Böyle diyalog mu olur arkadaş?" diyorsanız işte Oyungezer'den dev hizmet. Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



1- Patapon (2008)
Orijinali: (Herhangi bir Patapon ölürken) "Uuuurrgghhh, i'm goner…"
Meali: "Uuuurrgghhh, ben gidiciyim…"
Demek ki: Bu dünya kime kalmış ki Pataponlara kalsın, değil mi? Ama keşke kalsaydı.

2- Fight Night Round 4 (2009)
Orijinali: "And Foreman gets the heavy punishment inside out!"
Meali: "Ve Foreman'ın içi dışına çıktı, ağır şekilde cezalandırılıyor."
Demek ki: Spiker Foreman'ın dayak yediğini söylerken ekranda Foreman rakibini köşeye sıkıştırmış darmaduman etmektedir. Yorumlar öylesine geç geliyor ki herhalde bizim Xbox 360'ın gözü tozlandı.



3- Rainbow Six: Vegas (2006)
Orijinali: "These terrorists demans not only money, but also blood."
Meali: "Bu teröristler sadece para değil, aynı zamanda kan da istiyor."
Demek ki: Öyleyse bir kan bankası bulalım da bu iş kapansın. Küresel komplo teorisi üreticisi Tom Clancy'nin yarattığı Rainbow altılısına brifingler oyunda başka, kitaplarda başka türlü veriliyor belli ki…

TOP 20 PC



Belli ki yeni kral Sims 3. Birkaç ay daha orayı ısıtmaya devam eder.

1 The Sims 3
EA
Ortalıkta yeni bir Sims varsa tahtın sahibi önceden bellidir. Düşünün ki daha eklentileri çıkacak.

02	Football Manager 2009	SEGA	Çıktı ▲
03	ARMA II	505 Games	Düştü ▼
04	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü ▼
05	Spore: Galactic Adventures	EA	Yeni
06	Empire Total War	SEGA	Düştü ▼
07	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Yeni
08	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Düştü ▼
09	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activison	Aynı –
10	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Aynı –
11	Street Fighter IV	Capcom	Yeni
12	Spore	EA	Çıktı ▲
13	Anno 1404	Ubisoft	Yeni
14	Fallout 3	Bethesda	Düştü ▼
15	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü ▼
16	C&C: Red Alert 3	EA	Düştü ▼
17	Harry Potter & Half-Blood Prince	EA	Yeni
18	Prototype	Activision	Düştü ▼
19	Eve Online	Atari	Yeni
20	Overlord II	Codemasters	Yeni



COLIN McRAE DiRT 2

1- Artık asfaltlar da akıllandı. Oyunu görmeden ağlamıyorlar.

2- Oyunda arabaları havada sabit tutmaya çalışığınız bir de mini oyun bulunacak. HÖH!

DÖRT İKİ? BU BİR SKOR MU? – BERKANT AKARCAN

ŞCR / Codemaster

ZX Spectrum döneminden beri var olan Codies bugüne dek Dizzy, TOCA, GRID gibi müthiş oyunlara imza attı.

Dizzy (1986)
Genelde yumurta-adam Dizzy ile Yolkfolk ailesini Zaks'lardan kurtarmaya çalışıyorduk bu seride (özetle: Codemasters'ın ilk oyunu!).

GRID (2008)
Hiç şüphesiz ki geçen senenin en iyi yarış oyunuydu, hatta gelmiş geçmiş en güzel yarış simülasyonlarından birisi.

DIRT2, GRID'den de tanıdığımız oyun motoru olan EGO Engine ile hazırlanıyor.



Kötü espri mağduru olmak zorunda kalan oyunlar vardır: Korum Online, SOCOM, AnAn gibi. Maalesef DIRT de onlardan biriydi… Fakat her şey bitti zannederken Codemasters'dan yeni bir duyuru daha geldi bir gün: DIRT 2. Evet, bu evrende DIRT'ü "Dört" diye okuyan insanlar var ve her geçen gün sayıları artıyor. Bu sefer işler daha da kötü… Dört İki. 4-2. 42. Bize bir şey mi anlatmaya çalışıyor? Sanmıyorum.

Bir PC oyuncusu olarak konsolda araba yarışı oynamayalı yıllar oldu. Tabii bunun asıl sebebi G25'i bir konsola bağlayamıyor olmam (bağlanıyorsa da hiç denemedim). Bu yüzden Dirt 2'nin ön inceleme diskini PS3'e takıp oynamaya başladığım ilk birkaç yarışta tıpkı Tuğbek'in Mavi Ejder'le yaptığı gibi bariyerden bariyere sektim, dağlara vurup denizlere uçtum. Yani sorunun bir kısmı bende bile olsa, oyunun konsoldaki öğrenme eşiği biraz fazla yüksek. Tabii bir sebep de, ön inceleme kopyasında tüm zorluk seviyelerinin aynı olmasıydı (peki ama oyun çıktığında bu zorluk seviyesi Easy mi olacak, Expert mi? Bu sorunun cevabı çok korkutucu olabilir).



Dirt 2'nin menü tasarımlarından tutun renk paletine kadar her şeyi, sanki bir kaykay oyunundaymışsınız hissiyatını yaratıyor. Bir karavanımız var ve menü yerine bu karavanın içinde geziyoruz, ayrıca dünyayı da karavanımızla geziyoruz. Dünyanın envai çeşit ülkesinde yarışabiliyoruz, hem de tozu toprağa kattığımız bu pistler farazi değil, gerçekte var olan yollar. Asfalt pistlerin yanı sıra çok fazla yarış disiplini var oyunda; yağmur ormanlarından tutun tehlikeli kayalıklarda bırakın tuttuğunuzu. Benim en sevdiğim, Londra'daki gece yarışları oldu.

Dirt 2'de gelen en büyük yenilik, seviye sistemi. Yarıştıkça ve görevleri tamamladıkça (on kez 360 derece spin atmak bir görev mesela, daha çok *achievement* gibiler) deneyim puanı kazanıyoruz ve seviye atlıyoruz. Yarışlarda birinciliğe ne kadar yaklaşırsanız da aldığınız deneyim puanı o kadar artıyor. Bundaki temel amaç, seviye atlayıp dünyanın diğer bölgelerinde yarışmak, araçlarımıza yeni viniller ve kokpit içine aksesuarlar almak. Gazladıkça kazandığımız tek şey deneyim puanı da değil üstelik. Yarıştaki başarımıza göre para da kazanıyoruz. Para ne işe yarıyor derseniz, yeni arabalar satın alabiliyoruz ve her farklı yarış disiplininde ona uygun araçla yarışabiliyoruz, tercih bize ait.

Seviye sisteminin yanı sıra *NFS Carbon*'daki gibi bir arkadaşlık sistemi var oyunda. Yarışlara katıldıkça diğer yarışçıların da bize bakış açıları değişiyor. Bazıları seviyor, bazıları korkuyor, bazıları nefret ediyor. Fakat bunun oyun içine nasıl bir katkı sağladığını ön inceleme kopyasında göremedim, daha entegre etmemişler. Ama yüksek ihtimalle yarış içinde bize karşı olan tutumlarını etkileyecektir.





DIRT2, Colin McRae öldükten sonra çıkan ilk Colin McRae oyunu olacak. Saygıyla anıyoruz.

Codemasters'ın iddialı olduğu bir konu daha var, o da online yarışlar. Tıpkı *Burnout Paradise*'da olduğu gibi anında online'a geçebiliyoruz ve herhangi bir pistte veya disiplinde dünyadaki sıralamaya oynayabiliyoruz. Olan biteni anında gösteren bir haber beslemesi de var, böylelikle rekorumuzu geçenleri ve arkadaşlarımızın başarısını anında görebiliyoruz. Fakat bu özelliklerin tamamı ön inceleme kopyasında yoktu, oyunun çevrimiçi yönünü de incelemeye bırakalım.

İlerleyen sayfalarda incelemesini okuyacağınız *Fuel*'den sonra oynadım *Dirt 2*'yi ve ne yalan söyleyeyim ilaç gibi geldi. Kendisi, *GRID*'e en fazla yaklaşan oyun olacak gibi gözüküyor ama hâlâ *GRID*'in yeri ayrı.

KISACA
Tür: Yarış
Platform: PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
Yayıncı: Codemasters
Çıkış Tarihi: 4 Aralık 2009

“HEP BİLGİSAYAR OYUNLARINA MÜZİK YAPMAK GİBİ BİR HAYALİM VARDI, AMA BU HAYALİN BENİ NERELERE GÖTÜREBİLECEĞİ HİÇ DÜŞÜNMEMİŞTİM.”

– RÖPORTAJ: SEMİH SANCAR

JESPER KYD

Jesper KYD, 1972 Danimarka doğumlu bir besteci. Müziklerinde senfonik, karanlık ve elektronik öğeleri başarı ile harmanlayan Kyd, Global Trash ile oyun dünyasına giriş yapıp, Hitman serisi ile büyük ün yaptı. Freedom Fighters, Splinter Cell, Kane & Lynch, Unreal Tournament 3, Assassin's Creed gibi oyunların müziklerine imza atarak, başta BAFTA, MTV, GameSpot, IGN gibi kuruluşlardan olmak üzere, 25'in üzerinde ödüle sahip. Kısa ve uzun metrajlı filmler için de çalışmaları bulunan Kyd, şu an yeni taşıdığı stüdyosunun penceresinden o harika yeşilliklere bakarak, kahvesini yudumluyor.

OGZ: Klasik bir soru ile başlayalım. Müziğe nasıl başladın?

Jesper: Çocukken koroda söylüyordum. Sonraları bu durum, müziğe klasik gitar ile devam etmemi sağladı. En sonunda ise piyanoda klasik parçaları çalmaya başladım. Ortalıkta hep bir piyano olduğunu hatırladığımdan beri piyano çalıyorum. Ailem, amcalarım, büyük ailem, teyzelerim, herkesin bir piyanosu vardı ve çaldıklarını hatırlıyorum. Bu yüzden de piyano çalmak bana çok doğal bir şeymiş gibi görünürdü. 14 yaşımda ise bir Commodore 64 almıştım, birkaç sene sonra da Amiga bilgisayarı aldım ve bilgisayar – synthesizer ikilisi ile müzik yapmaya başladım.

Yani piyano ile çok genç yaşta tanıştın. Peki, o zamanlar neler dinliyordun? En sevdiğin sanatçılar kimdi?

Fazlaca Vangelis dinlerdim, sonra Jean Michel Jarre, Mike Oldfield, Tangerine Dream. Commodore 64 parçaları da dinlerdim, mesela Martin Galway, Rob Hubbard ve Tim Follin.

Hiç bilgisayar oyunlarına müzikler hazırlayan bir müzisyen olabileceğini düşünmüş müydün?

Hep bilgisayar oyunlarına müzik yapmak gibi bir hayalim vardı, ama bu hayalin beni nerelere götürebileceği hiç düşünmemiştim.

Bilgisayar oyunlarına müzik hazırlamak, diğer müzik türlerinden çok uç bir noktada. Müzikal yeteneklerini bu yönde kullanmana sebep olan şey neydi?

Commodore 64 deki müzikleri çok seviyordum. Bence çok yeni ve taze bir şeydi. Bu yüzden böylesine heyecanlı bir alanda müzik yapmak istedim.

Amiga zamanlarından beri oyunlara müzikler hazırlıyorsun. Amiga için müzik hazırlamanın zorlukları neydi? Mesela, o zamanlar bütün enstrümanları kullanamıyordun.

Evet, her şey örnek sesler üzerine kuruluydu ve bütün enstrümanlar çok ufak boyutta olmak zorundaydı. Bu yüzden aynı sesleri tekrarlamak yerine ayrı ayrı örnekler ve ritimler programlama üzerine çalıştım. Her örnek için bir sürü farklı adımlar vardı. Hafızaya uyabilecek çok kısıtlı örnek sayısı vardı bu yüzden her sesi son noktasına kadar kullanılırdı. Mesela 3 veya 4 oktav üzerindeki her ses ilginç bir şey olacak mı diye her adımda test edilirdi. Bunlar bir şarkının tüm parçalarıydı.

Gerçekten yorucu bir işe benziyormuş. 80'lerden beri oyunlara müzik hazırlamak ile uğraşıyorsun. Sadece teknikler değil, yararlandığın teknolojiler, kullandığın enstrümanlar, sesler dahi değişti. Yani belli ki, bugünün fırsatları o zamanlarınkinden çok farklı. Peki, sana dair ve ya müziğin hakkında hiç değişmediğine inandığın bir şey var mı?

Müziğimin deneysel tadı hala yerinde fakat bu her an gevşeyebiliyor. Çünkü ticari işlerde eskisi kadar deneysel şeyler yapamıyorum, ama bu çok da sorun değil. Şimdileri, yeni bir şey bulduğumda onu sonuna kadar araştırıyorum, oysa önceleri sürekli yeni fikirler bulurdum ve hemencecik bir diğerine geçerdim.

Yani bir bakıma müziğinde olgunlaştın. Jesper, müziğinde genelde karanlık bir atmosfer seziliyor. Tarzını isimlendirebilir misin?

Bilmiyorum… Büyük ihtimalle tarzım ilginç yöntemler deneyerek müzik yapmak. Ayrıca şarkılarımın çoğuna ruhani bir duygu katıyorum, onlara kendi hayatlarını yaşatıyormuş hissini veren bir şeyler.

İşte bu ilginç bir yöntem. Peki, hiç “Bu oyuna müzik hazırlamam. Tarzıma uygun değil” dediğin oldu mu? Yoksa, oyunun konsepti tarzının ne kadar dışında olursa olsun, canın o an ne isterse onu mu yapıyorsun? Tıpkı her şey o günkü ruh haline bağlıymış gibi.

Şey, bir şirket için müzik hazırlamak üzere işe alındığında kafana esen her şeyi yapamıyorsun tabii ki. Ruh halim yerinde olduğu sürece, şarkıları hazırlarken, mümkün olduğu kadar şarkının sahnesindeki havanın beni etkilemesine izin veriyorum.

Projelerin arasında, seni en fazla mutlu eden ve heyecanlandıran hangisiydi?

Assassin's Creed çok büyük bir girişimdi ve oyunun başarılı olmasından çok memnun kalmıştım. Oynaması da çok eğlenceliydi. Hitman Blood Money ve Freedom Fighters da favorilerim arasında.

Hitman Blood Money demişken, bu yapımda Budapeşte Senfoni Orkestrasını kullanmıştın ve kesinlikle parçalarını mükemmel bir şekilde çaldılar. Fakat duyduğuma göre ekipten sadece birkaç kişi çaldıkları müziğin nerede kullanılacağının farkındaymış. Düşünsene, senfoni davulcusunun oğlu odasında Hitman Blood Money oynuyor ve babası kapının önünden geçiyor. Sonra aniden durup oğlunun odasına giriyor ve “Hımm, sanırım ben bu parçayı hatırlıyorum. Hatta sanırım ben bu parçayı çalmıştım!” diyor. Sence de garip ve komik bir durum değil mi bu?

Evet komik bir durum. Fakat onları suçlayamam çünkü bu gösteri dünyasının doğasında var. O parçaları, Blood Money'nin geliştirilmesinin en başlarında kaydetmiştik. Yani cidden de o sıralar oyun hakkında ufak bir şey dahi söyleyemezdik.

Tahmin ettiğim kadarıyla, Türk ve doğu müziğine ilgi duyuyorsun, özellikle de İstanbul'a. Hatta İstanbul hakkında hazırladığın 2 parça var. Seni İstanbul'a çeken şey nedir?

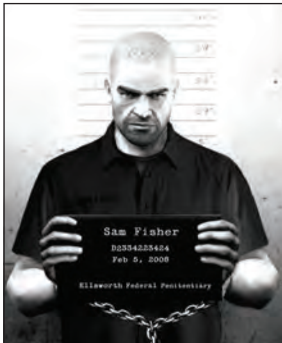
Ailem yıllar önce İstanbul'a taşınmıştı ve ben de zaman zaman onları ziyarete gidiyorum. İstanbul'u ve insanlarını seviyorum. Hepsi çok mutlu ve arkadaş canlısı...

Diyelim ki oyunlar için müzikler hazırlama şansın hiç olmadı. Ne yapardın? Hayatında neler değişirdi? Mesela işin, ilgi duyduğun şeyler, sosyal hayatın?

Şey, aslında zamanında film okuluna girmek için uğraşmıştım. Çok ilgimi çeken bir şeydi. Filmlere müzik hazırlamak için cidden de bir filmin yapım aşamasını, onu ve sahneleri nelerin çok iyi yapacağını bilmen gerek.

Kendini nasıl tanımlarsın Jesper?

Eğer iş dünyasında ilerlemek istiyorsan azimli olmalısın. Kimse gelip de eline işi vermez. Her şey çok çalışmaktan ve biraz da şanstan geçiyor.



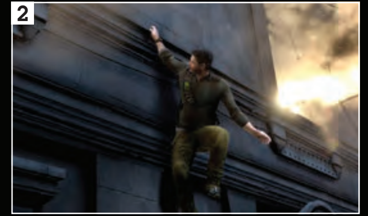




1- Sam'in arkasında artık hükümet yok, bu yüzden önünde düşmanları var.

2- Tutunacak dal arayan Sam, artık bir gerilla gibi hareket etmek zorunda.





SPLINTER CELL CONVICTION

YAŞLI SAM'İN BİZİ BU KADAR HEYECANLANDIRACAĞINI KİM BİLEBİLİRDİ Kİ? -ALİ SEZGİN

Farkında mısınız bilmiyorum ama Ubisoft bu son dönemde "hayal kırıklığı yaratma" görevini sürekli ihmal ediyor. *Rayman: Raving Rabbits* ile başlayan bu değişiklik (belki bu saptama o kadar da doğru değildir ama sürecin *RRR* ile başladığını düşünmeyi seviyorum) zamanla bütün Ubisoft oyunlarına sıçradı ve kendini fazla tekrar etmesi yüzünden zarar görmeye başlayan önemli fikri mülkler neredeyse toptan yeniden doğuyorlar. 2006 senesinde ufaktan yüzünü gösterip kayıplara karışan Splinter Cell: Conviction bu yıl E3'te öyle bir gösterdi ki kendini, ofiste hâlâ açık kalan çenesini toparlamaya çalışan arkadaşlar var.

Sadık Splinter Cell hayranları hatırlayacaktır: Double Agent'da kızını trafik kazasında kaybeden Sam Fisher, bu olaydan çok derin bir yara almıştı ama hayatı tam anlamıyla değişmemişti. Ta ki kazanın aslında planlı ve daha büyük bir amacın parçası olan bir cinayet olduğunu öğrenene kadar. Hem ailesini koruyamamanın mutsuzluğu hem de Double Agent'da oluşan fikir ayrılıkları nedeniyle Third Echeleon'dan uzaklaşan Sam'in tek bir amacı kalmıştı; hayatta en değer verdiği varlığı ondan alan şerefsizlere bunu misliyle ödetmek.

WHY ARE YOU HERE?

Merak edip oyunun videolarına bakarsanız farkına varacağınız ilk önemli detay Sam Fisher'ın artık daha saldırgan ve sert birine dönüştüğü olacak. Sam gibi bir ajanın etkili saldırı ve yakın dövüş eğitimi aldığını tahmin etme güç değil ama bu yanını Conviction'a kadar hiçbir oyunda böylesine öne çıkartmamıştı. E3'teki video bir tuvalette başlıyordu ve Sam yakaladığı adamı sağa sola çarparak sorguluyordu. Sam artık bir kaçak olduğu için sessiz kalmak ve adil davranmak gibi dertleri yok. Dövdüğü adamı tuvalet kapısına, ardından da lavaboya soktuktan sonra istediği bilgiyi alan Sam, kısa süreliğine düşüncelere dalarken biz de bahsedilen hikâyeyi tuvalet duvarında projeksiyon misali yansırken görüyoruz. Görüntüler tutarlı ama biraz da bölük pörçük ilerliyor. Artık ortada bir görev olmadığı için tek muhatabımız Sam'in zihni ve bu görüntüler ona ulaşmamız için oldukça etkili bir sunum yolu olmuş. Bir şekilde bahsedilen binaya ulaşıyoruz ve kendini gayet kalabalık bir sokağın ortasında buluyor Sam.

Bu noktadan sonra videoda görüp de kaçırmış olabileceğiniz küçük detayları paylaşmak istiyorum. Bir kere çevrede fazlasıyla polis olması dikkat çeken ama sunumda anlatılmayan önemli detaylardan biri. Ajanımızın daha açık hedeflere yaklaşırken sadece kötü adamlardan değil polislerden de saklanması gerekeceği muhakkak. Bunun için *Assasin's Creed* misali kaçıp saklanmak mı yoksa masum polisleri de dövmek mi gerekecek, bu soru şimdilik gizemini koruyor. Doğru düzgün anlatılmayan bir diğer konu da Sam'in artık tam bir avcı olduğu gerçeği. Peki bunu nereden çıkartıyoruz? Fisher eskisi gibi temkinli değil, gayet acelesi olan bir adam. *Rainbow Six* oyunlarından hatırlayacağımız "saldırmadan önce hedef seç" yöntemi hem oyunu hızlandıracak, hem de durup plan yapmak isteyen oyuncunun da haklarını koruyabilecek gibi görünüyor. Önceden belirlenen hedeflere mantıklı biçimde saldıran Sam, onları etkisiz hale getiriyor. "Mantıklı" derken kastım şu: İki kanunsuzu öldürmeden önce, adamların bir lamba altında durmasını avantaj olarak kullanmaya karar veren Sam, önce adamlardan birini ve daha sonra da lambayı vuruyor ki ikinci adam o noktada düzgün tepki veremesin.

Oyunun temposu genel olarak yükselmiş olsa da, bu durum aniden değiştiğinde şaşırmamalıyız. Örneğin Sam bir koridora giriyor ve giderek yaklaşan ayak sesleri duymaya başlıyor. Bu noktada çok kısa sürede çevreyi araştırmalı ve plan yapmalısınız. Tırmanılabilir yerleri, güvenli ateş pozisyonlarını ve en önemlisi kaçış noktalarını hızlıca belirleyip harekete geçmeniz gerekiyor. Kaçış noktaları büyük ihtimalle oyundaki en önemli detaylardan biri olacak. Alakasız bir noktada bir paralı askerle karşılaştınız ve onu öldürmeyi başaramadınız diyelim. Kendinizi hemen bir pencereden atıyor ve kenarına tutunuyorsunuz. Bu noktada Sam'in bir kopyası düşmanlarınızın sizi son gördüğü noktada yerini alıyor. Bu hem Sam'in izini kaybettirdiğini hem de adamların bu noktaya yoğunlaşacağını gösteriyor. Bu bilgiyle ne yapacağınızsa tamamen size kalmış durumda. İster onlar oraya odaklanmışken çevrelerinden dolaşıp uzaklaşır, isterseniz bunu bir tuzak olarak kullanıp canlarına okursunuz.

WHY IS THE RUSSIAN MILITARY HERE?

Splinter Cell: Conviction, demoda gördüğümüz özellikleri düzgün olarak oyunun tamamına yansıtır ve bir de üstüne daha radikal yenilikler ekleyebilirse sadece eskimeye başlayan Splinter Cell markasını yeniden diriltmekle kalmaz, Conviction'ı yılın en önemli oyunlarından biri haline getirebilir. Beklemede kalın efendim...

KISACA

Tür: Taktik aksiyon
Dağıtım: Ubisoft
Platform: PC, Xbox 360
Çıkış: Kasım 2009
Web: splintercell.uk.ubi.com/conviction

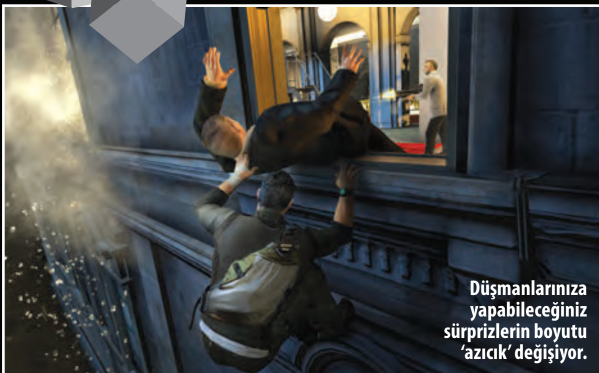
ŞCR / Ubisoft Montreal

Hiç şüphe yok ki Montreal şehri, Ubi'ye en çok parayı kazandıran ve en ilgi çekici oyunları geliştiren ekibe ev sahipliği yapıyor.

Rainbow Six: Vegas (2006)
Çok da üzerine konuşulacak bir oyun değil ancak firmanın daha önce yaptığı diğer ünlü markaların arasında kesinlikle sırıtmıyor. Taktik FPS, Rainbow'un oldukça sadeleşmiş bir hali.

Assassins's Creed (2007)
Sağlam pazarlama kampanyalarıyla duyurulan Assassin's Creed'e ister hayranlık duyun ister nefret, devamını beklediğinizi biliyoruz.





Düşmanlarınıza yapabileceğiniz sürprizlerin boyutu 'azıcık' değişiyor.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

GÖKTEN YILDIZ YAĞACAK

Zaten son derece kalabalık bir kadroya sahip olan oyunun çıkışına iki ay kala, hala yeni karakterler duyurulmaya devam ediyor. Marvel'in en son kahramanlarından biri olan Iron Fist de oyunun kadrosuna dahil edildi. (Böylece oyunun oynanabilir karakter sayısı 24'e çıktı. 21 tane de ek karakter bulunacak.) Danny Rand aka. Iron Fist, oyunun fiziksel gücü en yüksek karakterlerinden biri olacak. Aynı zamanda RYO özellikleri de taşıyacak olan Marvel Ultimate Alliance 2'nin ilerleyen bölümlerinde Juggernaut'a yumruklarla dalmak isterseniz, adamınız Iron Fist'tir. Vallahi oyunun animasyoncusu Nick Niebling'in yalancısıyız.

Resmi Çıkış Tarihi: 15 Eylül 2009
Bize göre: Tarih belli. Gecikme yok. Nokta.



2 RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

BİTMEK BİLEMEDİ

Bitmesin zaten… Resident Evil'ı sevmeden duramıyoruz (tamam, aramızda sevmeyenler de var ama olsun). Bu kez Raccoon Şehri'ne geri dönüyor ve birinci kişi kamerasından Leon ve Claire'in şehirden kaçışlarını WiiMote desteğiyle baştan yaşıyoruz. Hatta Code Veronica'daki gizemli adaya da uğrama şansımız olacak. Kuşkusuz oyunun en keyif veren yanı iki kişi oynayabilmek olacak. Bu iki kişi farklı rotaları kullanabilecekler.

Resmi Çıkış Tarihi: 2009'un son çeyreği
Bize göre: 2010'a kadar kesin oynayacağız







3 COMMAND & CONQUER 4

SONA GELİRKEN

Resmi ağızlardan öğrendiğimize göre Command & Conquer gelecek yıl jübilesini yapıyor. Uzunca bir zamandır devam eden Global Defence Initiative ve Brotherhood of Nod arasındaki savaş 2062 yılında nihayete erecek. Oyunun geçtiği zaman diliminde tüm dünya artık Tiberium'la kaplı ve insan ırkı yok olma tehlikesini ensesinde hissediyor olacak. Oyunda 5 vs. 5 ve operasyon tabanlı gibi yeni çok oyunculu modlar da bulunacak. Son olarak C&C4'ün henüz PC'den başka hiçbir platformda duyurulmadığını da ekleyelim.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010
Bize göre: EA '2010' diyor, geniş bir zaman aralığı doğrusu.

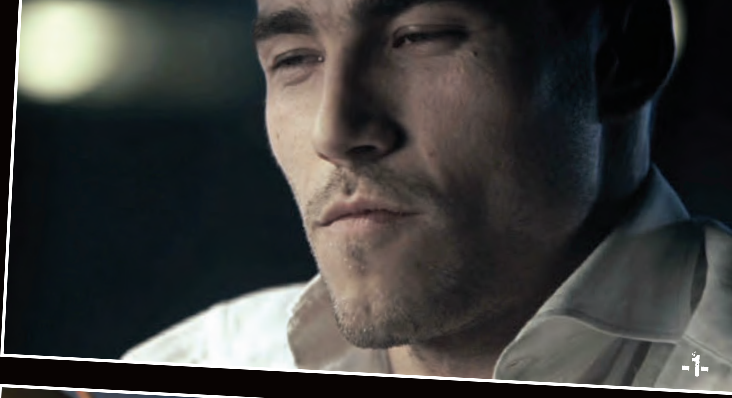


İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin.

FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01


-1-


-2-


-3-


-4-


-5-

RED STEEL 2

Bu ay Fragmanyağı bir ibret hikâyesine konu oluyor. Oyunların genç beyinleri nasıl zombiye çevirdiğini, evin huzurunu nasıl kaçırdığını, ipe sapa gelmez birtakım dijital karakterlerin toplum sağlığı ile nasıl oynadığını afişe ediyoruz. Bu videoda oynayan karakterlerin isimleri yok. Onları biz bulduk. Esas oğlan rolünde figüran Kinyas ve Sıraselviler girişinde takılan büfe otlakçısı köpek Bobi. Oyunumuz ise Wii Motion Plus için özel olarak üretilen Red Steel 2.

SAHNE -1-

Kinyas evinde sıkıntı içinde oturmaktadır. Cihangir'in rutubetinden ikrah getirmiş olan Kinyas'ın hiç evden çıkacak hali yoktur. Kinyas nereden bulduğunu bilmediği garip bir elektronik cihaz ile oynamaktadır. Kinyas'ın elindeki Wii Motion Plus'tır ve WiiMote'un hareket algılama yeteneklerini artırmaktadır. Kinyas'a aniden bir haller gelir. Kafasında dönen tilkinin haddi hesabı yoktur. Bir anda hayranı olduğu uçan adam Sabri gibi salonun ortasına düşüverir.

SAHNE -2-

Ve işte dijital dünyaya hamlesini yapan Kinyas bir anda fantastik bir dünyanın kahramanı oluvermiştir. Kafasından 'şimdi Melis de beni görseydi lan' diye hayıflanır. Neyse ki bu düşüncesinden çabuk kurtulur ve tüm hareketlerini algılayan Motion Plus ile elini kolunu ortalığa sallamaya başlar. Ancak bu işte bir gariplik vardır. Kinyas kendini oyuna fazla kaptırmıştır. Ofiste biriken işleri, tarihi geçmiş faturaları düşündükçe sallar da sallar. Fakat bu sallamanın bir sınırı vardır.

SAHNE -3-

Acılar içinde yere yığılan Kinyas nedense gülmektedir. Valla biz bile anlamadık yere yığılan Kinyas'ın neden güldüğünü. Ula hakkaten bu kadar zevkli bir şey mi bu yahu? Kinyas! Hop! Ver bakayım bir de biz deneyelim şunu. Hoop! Sarıı! Kinyas!...... Ve figüran Kinyas'ı da yolcu ettik işte sevgili oyungezerler. Figüranlıkta bu kadar rol fazla bile. Haydi bakalım Kinyas, uğurlar ola!

SAHNE -4-

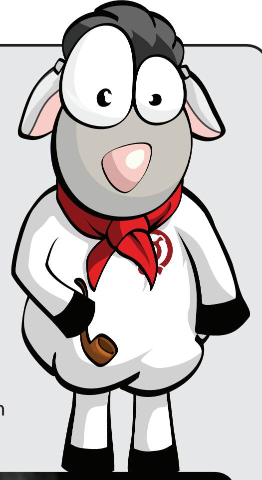
Salondan gelen sesleri duyan Bobi fena halde işkillenerek salonun yolunu tutar. Sahibi Kinyas'ı yerde yatarken bulan Bobi, Kinyas'ın suratına bir iki nefes verir. Ancak olacak şey değildir. Kinyas, Bobi'nin mamasını vermeden başka ortamlara uzamıştır. Bu duruma fena halde içerleyen Bobi, 'lan zaten başka verecek isim kalmamış gibi, gittiniz Bobi dediniz. Has Alman kurduyum olum ben, Bobi ne!!!' diyerek Taksim'e doğru istihkak arayışına çıkar. Valla bu videodaki Bobi rolünü biz de çözemedik.

SAHNE -5-

Ekranda dona kalan Kinyas'ın dijital hali ise sonsuza kadar bu karizmatik pozu vermeye mahkum olur. Karakterin tek günahı Kinyas'ı fazla havaya sokmuş olmaktır. Yapacak bir şey yoktur artık. Bu saatten sonra hareket algılasan ne, algılamasan ne… İşte sevgili oyungezerler. Lütfen gerekli miktarda ibretinizi aldıktan sonra bu sayfayı bir daha dönmemek üzere terk ediniz. Zira bizim de sinirlerimiz bozulmaya başladı.



OGZ CASTING AJANSI



Sorduk soruşturduk ve şu an yapım aşamasında olan yaklaşık 75 adet oyun filmi olduğunu gördük. İlginçtir ki bu kadar filmin içinde sevdiğimiz yüzlerce karakter var ve hemen hemen hiçbirini kimin oynayacağı belli değil. Yine biz başlatıyoruz, devamına siz katkıda bulunuyorsunuz. İsabetli tahmin yapana çam sakızı çoban armağanı hediyelerimiz olacak. Aman yanlış anlamayın, 'isabetli tahmin' dediysek kimin oynayacağını bulun demedik. Sadece tipi tutsun yeter.
Bu ay Splinter Cell'in babayiğit ajanı Sam Fisher'ı öne sürüyoruz biz.


Sean Bean


Sam Fisher

ÖDÜLLÜ YARIŞMA

YAŞASIN OYUNGEZER SİMLERİ!



Damla resim çiziyor, Faruk balık tutuyor, Kaan gitar çalıyor, Mehmet sosyalleşiyor… The Sims 3'ün Oyungezer'e ne kadar benzediğini fark etmiş ve bunun üstüne sizden oyunu kullanarak Oyungezer Evi'ni tasarlamanızı istemiştik. İki aylık hazırlık süresinin sonunda çok eğlenceli, çok absürt, çok alakasız, çok Reha Muhtar çalışmalar geldi sizlerden. Ama biz bir tanesini seçmek durumundaydık ve gerçekten zorlandık bunu yaparken. Tercihimizi "en benzer" olandan yana kullandık ve yaptığımız küçük, minik, naif oylama sonucunda iki aday finale kaldı. Kazanan (ta-ta-ta) Serhat Uzel oldu (diğer finalistimiz "Uğur Metallica"ya da teşekkür ediyoruz, özellikle ofisin dışarıdan görünümü konusunda harika iş çıkartmış).

Duvarların sarı tonundan Sinan'ın kareli gömleklerine kadar pek çok ayrıntıyı tutturan Serhat'ı kutluyoruz ve korkunç bir Oyungezer günü deneyimi için kendisini ofise bekliyoruz. Gel Serhat, biz kendi haline terk edilmiş Simleriz, günü kurtaracak kadar idare ediyoruz ama fazlası yok. Çoluk çocuk hep perişan olduk ve ne yapmamız gerektiğini bilen bir oyuncuya kapımız sonuna kadar açık. O yüzden de seni buraya davet ediyoruz. Yola çıkmadan önce küçük bir ipucu sana: Hile ekranında "i<3ogz" tuşlarına basarsan "dergi tayfasıyla sınırsız oyun oynama" seçeneği aktif hale geliyor.





SİZE İYİ HABERLERİMİZ VAR

ATOM'dan iki adet firmanın resmi kimliğe büründüğünü, Sanayi ve Ticaret Bakanlığı'ndan önemli ölçüde bütçe kopardıklarını duyuralım. Emin olun ki bu ülkemiz için bir dönüm noktasıdır. Lama Productions geliştirdikleri LAMAX Hareket Yakalama ve Analizi projesi ile, Venom Artworks ise Çok Platformlu Oyun Geliştirme projesi ile Sanayi ve Ticaret Bakanlığı'nın desteğini arkalarına aldılar. Diğer bir haberimiz ise ODTÜ'nün oyun geliştirme yüksek lisans programı hakkında. Oyun Teknolojileri adındaki bu program içerisinde Bilgisayar Animasyonu, Simülasyon, Oyunlara Giriş gibi zorunlu dersler bulunuyor. Ardından Yapay Zeka, Multi-Player Oyun Tasarımı ve Sanal Gerçeklik gibi konularda uzmanlaşma şansınız bulunuyor. Son olarak Türk oyun sektöründe faaliyet gösteren firma, kurum ve kişilerin toplanarak dernekleşme sürecini tamamlıyor olduğunu da bildirelim. **-FERHAN ÖZKAN**

OYUNEZER!

EGONU AL DA GİT!

11-12 yıldır oyun dergiciliği piyasasındayım. Herhalde bir o kadar yıldır da MMOPRG, Devasa Online Rol Yapma oyunu artık nasıl adlandırırsanız işte o oyun türünü oynuyorum. İlk gördüğümde ekrandakilerin gerçek oyuncu olduğu bana söylendiğinden bu yana bu oyun türüne müthiş bir tutkuyla bağlıyım. Bunun yüzünden arkadaşlarımı sattığım, sevgililerime yalan söylediğim, sporla geçireceğim saatlerde ekran önünde koyun kesip yün eğirip kıyafet yaptığım günler oldu. Bu yaptıklarımın hiçbirinden (spor hariç) şikayetçi değilim. Hayatımdaki sevgililerim, dostlarım hatta eşim bile bu konuda beni anlayışla karşıladı. Dengeleyemediğim zamanlar beni uyarıp kendime gelmemi sağladılar. Fakat gerçek hayattaki bu denge oyun içerisinde hiçbir zaman sağlanamadı. Çünkü oyunda genellikle hep egoist adamlar ve kadınlarla karşılaştım. 1 ve 0 lardan oluşan ve YANLIZCA eğlenmek için oynanan bu oyunlar aslında insanın gerçek hayattaki kimliğinde sakladıklarını yüzeye çıkarttığı kocaman bir alan. Hani derler ya bir insanı yemek yerken veya sevişirken tanırsın diye. Buna bir de "online oyun oynarken tanırsın"ı eklemek gerek.

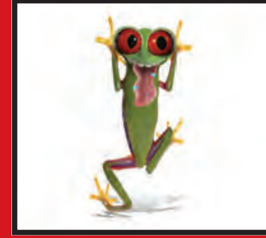
Herşeyi en iyi ben bilirimciler, kaç yıldır bu oyunu oynuyorum senin haberin var mıcılar (ben de bunlardan biriydim, sonra rehabilite oldum), ben guild masterım benim dediğim olurcular, insanı tahrik ederek veya alay ederek konuşanlar, eşyaları ninjalayanlar, Raidin ortasında herkes tam konsantre olmuş oynarken saçma sapan konuşanlar, küsüp gidenler, guild mantığını anlamayanlar, tüm raidlere katılıp karakterinin tüm eşya ihtiyacını aldıktan sonra çekip gidenler, eğlenmek için 24 kişinin eğlencesini mahvedenler. Hepsi ego tatmini için diğer insanları düşünmeyen, iletişimi bilmeyen hani en kibar tabiriyle ....

(burayı siz doldurun, ama en içten şekilde ve en coşkun cümlelerinizi itinayla seçip kullanmanızı rica ediyorum. Daha sonra o cümleleri tüm sesinizle bu oyunculara haykırın ve uzaklaşın))

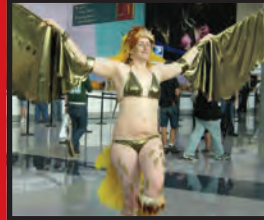
insanlar ! Sizlere sesleniyorum. Sizlere uyuz oluyorum. Hepiniz tüm bu salaklıklarınızı da alıp sunuculardan çekip gidin ! Sizin yüzünüzden oyunlardan soğudum. Her akşam oyuna girdiğimde eğlenmek yerine sizin daha büyümemiş hallerinizle uğraşmaktan yoruldum. Gerçek yaşamınızda yapamadıklarınızı burada fışkırtmanızdan sıkıldım. Sizin bu sanal dünyanın aslında gerçek insanlarla dolu olduğunu ve buranın da insanların gerçek hayatlarındaki zamanlarını harcadıkları bir yer olduğunu o minik kafanıza HALA sokamamış olmanızdan bunaldım.

1 ARTI 1 EŞİTTİR İKİ
Oyunda her şeyin mantığı bellidir. Öncelikle araştırın. Farklı kaynaklarda okuyup öğrenin ve bunu arkadaşlarınızla tartışın. Oyunlar kapalı evrenler olduğundan gerçek hayattaki gibi tek bir doğrunun olmadığı yerler değildir. Burada tek ya da nadiren birkaç bir doğru vardır. Guild eğlenmek için kurulduysa bırakın hardcore takıntılarını, yalnızca eğlenin! Hardcore guildseniz kendinizi sonuna kadar oyuna adayın. Eğer yapamıyorsanız onlar sizi atmadan siz onurunuzla ayrılın. Oyunda bilmediğiniz şeyler olabilir, bazı konularda anlaşamayabilirsiniz, bunları konuşarak çözün. Çözemiyorsanız bile asgari müşterekte anlaşın. Anlaşamıyorsanız gidin kendinize anlaşacağınız başka insanlar bulun. Bir guilde girmişseniz o guilde sadık kalın. Herşeyi bilemeyeceğinizi kabul edin. Önce kendinize sonra diğer insanlara bakın. Eğer sunucunuz PvP sunucusuysa her an öldürülebileceğinizi bilin. Bunu hırs yapmayın. Eğlenemiyorsanız oyunu bırakın. Ama Allah aşkına bizim üzerimizde egonuzu tatmin etmeyin. Ben ve benim gibi adamların hiç biri sizin egonuzu üstümüzde tatmin edeceğiniz hayat kadınları değiliz.

Yıllarca tek başınıza yapay zekaya karşı oynadıktan sonra online oyunlarda gerçek insanların bulunduğunu hala anlayamıyorsunuz. Sizin kafanız hala sizin tanrı olduğunuz oyunlarda kalmış. Burada save yok, yazılan kelimeleri, yapılanları geri alamıyorsunuz. Her ülkeden oyuncular arasında böyle karpuz kabuğuyla beslenenler olduğundan ortaya çıkıp "üzülerek söylüyorum bunu en çok Türk oyuncular yapıyor" gibi bir etnik kompleksi burada asla göstermeyeceğim. Bizde yapıyoruz, Çinliler de yapıyor, İngilizler de Almanlarda. Bizim tek farkımız şu "biz daha pratik zekalıyız" kisvesi altına gizlenmiş, utanmazlık derecesindeki kural tanımaz fırsatçılığımızın bir milim daha öne çıkması. Ama taş gibi oyuncularımızın ve çok keyifli oyuncu gruplarımızın bulunduğu da su götürmez bir gerçek. Ben de onlardan birisinin içerisindeyim.


Süper ego guild masterın gerçek hayattaki hali


Tüm eşyaları aldın ama öküzlük baki


Egoist olmaktansa böyle maymun olmayı tercih ederim


Gerçek hayatta eğlence işte bu


İşte WoW'da herkese kendini ispat etmeye çalışan süper Paladin'in gerçek hali

AYIN EZENİ



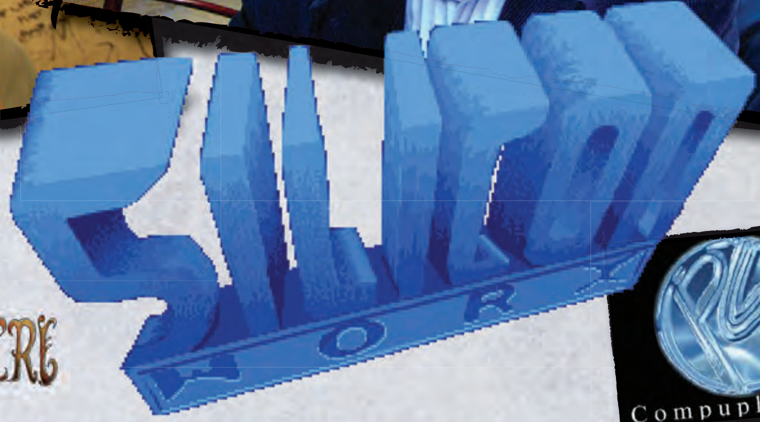
Burak Akmenek

Mordor'un ünlü mekanı Barad-dur'dan özel olarak getirdiğimiz Burak senelerdir zindan soğuğu yiye yiye güneş yüzü görmeyi unutmuştu. Kelinin de etkisiyle oyun dünyasına adeta bir güneş gibi tekrar doğan yılların tecrübesi Burak, Isengard'da olmaktan çok mutlu.


JBC








İSTANBUL EFSANELERİ

BEN YAPIMCIY(D)IM

LALE SAVAŞÇILARI'NIN 15. YILDÖNÜMÜNDE ESKİ EKİBİ BULDUK, ÇIKARDIK. SAĞ OLASIN SİLİKON BABA!

Özgür Özol, Gürcani, Gökhan San. Kim bu adamlar? Bundan on bil-lah yıl önce İstanbul Efsaneleri'ni yaratan, sonra da o diyarın ilk ve tek bilgisayar (ve Amiga) oyunu Lale Savaşçıları'nı çıkartıp kendileri efsaneye dönüşen bu insanlarla üç beş muhabbet ederiz diye düşünmüştük, bizim Ben Yapımcıyım sayfalarını diriltmek için bundan iyi fırsat olmazdı ayrıca. Fakat astarı yüzüne tur attıran, nerden baksan minare kılıfı gibi dört sayfalık bir acayip söyleşi çıktı ortaya (soran gözlerle bakmayın, biz ne dediğimizi biliyor muyuz sanki bu sıcakta). Derginin mail grubunda dertop ettiğimiz soruları Lale Savaşçıları'nın yapım ekibi Siliconworkx'e gönderdik, türlü azarlamalar ve sataşmalar eşliğinde verilen cevapları noktasına dokunmadan (ama virgüller fazlaydı, azalttık biraz) buraya aktardık. Tabii "Lale Savaşçıları 2 ne zaman" diye de sorduk, pişman değiliz… Bir oldurun şu oyunu be abi!?

OGZ: Eski ekip şimdi nerelerde, neler yapıyorsunuz?

Özgür Özol: Ekip oyunun yayınlanmasından sonraki yıllarda dünyanın çeşitli yerlerine yayılmaya ve ortalığı uluslararası düzeyde karıştırmaya karar verdi. Yarımızdan çoğumuz hâlâ yurtdışında. Stillpsycho yoluyla deli deli fikirlerimizi birbirimizle hala paylaşıyoruz ve fakat büyük bölümümüz farklı dallarla da uğraşıyor. Nöro-Bilgisayarcıdan (açıklaması zor) tutun, plazma fizikçisinden tarihçisine kadar pek çok farklı dalda çabalamaktayız. Bir gün bütün bu ilgisiz görünen dalları sentezleyip kimsenin aklına gelmedik nifak yöntemleri yoluyla dünyayı ele geçirmeyi planlıyoruz. İlk başkan olarak da oyunda Sarıyer'deki labirentin laborantı olan kadıncağızı düşünüyoruz (ona hâlâ ödemesini yapmadık da, borçluyuz biliyor musun…).

Gürcani: Ben sorulara cevap vermek yerine Özgür'ü eleştiricem. Zira eleştirmek her zaman daha zevkli. Ama şunu demeden geçemiycem: Eski ekip yeni biçiyoruz.

Gökhan San: Gereksiz taramalardan kaçınıyoruz.

OGZ: Lale Savaşçıları cehalete ve gericiliğe karsı verilen savaşı hiciv yoluyla eğlenceli bir şekilde eleştiren bir oyundu. Bu konular son yıllarda tekrar tekrar gündeme geliyor. Bu bakımdan İstanbul Efsanelerinin aslında hiç bitmediğini düşünüyoruz. Bu konuda neler söylemek istersiniz?

Özgür Özol: Bu konunun son yıllarda "tekrar" gündeme geldiğini düşünmüyorum. Bu gündemin hiç değişmemiş olduğundan bayağı eminim aslında. Yani biz bu oyunu yazarken (1993-95) belki insanlar farkında değildi bu kadar ama gerçekten de İstanbul Efsaneleri'nin temasını oturtmak için bizim çevremize şöyle bir bakmamız yetmişti. Demek ki sorun çok da gizli kapaklı değilmiş. Bizlerden çoğunun da bu sorunun bu coğrafyayla doğrudan ilgili olmadığını düşündüğünden eminim. Cehaletle mücadele, döneme ya da coğrafyaya bağlı bir şey değildir. Bağnazca yapılan şeyler yalnız bizim ülkemizde değil, tüm insanlıkta yaygın. Yaratığın (insan) mayasından kaynaklanıyor olması bile muhtemel bu sıkıntının. Yani düşünün, işin mitolojisi ve metafizik yanı şöyle dursun, bin yıllar önce insanoğlu kendini anlamış ve saptamayı koymuş: "Biz o kadar dandik yaratıklarız ki, orada bir cennet varsa, biz kendimizi oradan kovdurtmayı bile beceririz kesin" demiş. Bu yönden düşününce zaten yaratığın sorunlu olduğu ortada;

bu sorunu gidermenin tek yolu da yaratığı doğru eğitmek –ki zaten bu "doğru"nun nasıl tanımlanacağı da bütün bu kavganın temel nedeni. Uzun lafın kısası, Lale Savaşçıları'nın biraz tombulca bir parmakla göstermeye çabaladığı şeyler, insan yaratığının temelleriyle o kadar iç içe ki, döneme ve yere bağlı değiller. Dolayısıyla sürekli gündemde kalmalarına da şaşmamak gerektiğini söylemek isterim.
Gürcani: Lan o kadar uğraştık debelendik, siz Cehalet'e karşı verilen savaşı eleştirdiğimizi mi anladınız şimdi bu oyundan? O yüzden bu kadar adam oynuyor yani demek oyunu?! Lan biz de diyoduk niye lan bu millet bizim oyunu beğeniyo!? Tüh ya.
Gökhan San: Ayrıca sarık-cübbe olayını süper karizmatik bi havaya sokmuş olmamız da takdire şayan.

OGZ: Oyunu bugün yeniden yapsanız neler eklemek, neler çıkarmak istersiniz?
Özgür Özol: Şimdi bu biraz alengirli bir soru. Çünkü ekipteki herkes farklı yanıtlayacaktır. Ne bileyim, Emre Erdur ile Cengiz Günay'ın bu konuda bambaşka fikirleri olduğundan eminim. Bu durumda ben kişisel olarak yanıtlayacak olursam, benim yanıtım işin senaryo, tasarım ve yapım yönünden bir bakış içerecektir, çünkü oyunun PC programlama kısmında teknik konularla ben ilgilenmedim. Benim açımdan oyunun en büyük sorunu çikletler… Evet, niye gülüyorsunuz? Çiklet önemli bir şey arkadaşım… Yani bunun ahududulusu var, nanelisi bilmemnelisi var… Şakası yok bu işin. Şaka bir yana, oyunu siz dürteleyince ben geçenlerde yeniden oynayıp bitirdim. "Gayet de güzel bir oyunmuş bu yahu" dedirtti bana. Bugüne kadar bu kadar beğendiğimi hatırlamıyorum yani. Bazı birtakım törpülenmesi gereken noktaları düşününce, şunlar aklıma geliyor: Haritaların biraz daha anlaşılır olmasını sağlamamız zor değildi. Aslında anlaşılmamaları için çabalamışız gibi görünen yerler var açıkçası (ama o günlerde racon böyleydi, kareli kâğıda harita çizdiremeyen RPG adamdan sayılmazdı, o yüzden…) Bir de oyunun ana öyküsünün (madalyonun öbür yüzünü aramaya başlamak görevi) daha çabuk başlaması sağlanabilirdi. Bu oyun uzun ve yerel maceralara önem veren bir oyundur. Belki bu konu biraz törpülenebilirmiş. Ama bu iki küçük nokta dışında oyunda "düzeltilmesi" gereken bir şey olduğunu düşünmüyorum. Zaten bu nedenle bu kadar seveni var; derli toplu ve eğlenceli çünkü… Ha, bütün projeyi sıfırdan yapacak olsaydım ne yapardım? Valla herhalde bu konuyu ancak biz buna karar verecek olursak görebilirsiniz. O güne dek, "iyi böyle iyi" demek lazım herhalde.
Gürcani: 3D yapardık abi bi kere, sonra yüksek çözünürlük, ne biliyim 16bin renk falan. Bi de açık kaynak yapardık kesin (şu an açık kaynak yapamıyoruz, çünkü koda baktık değişken isimleri falan fazla erotik, GNU-PG13 diye yaş sınırlamalı bi lisans üstünde çalışıyoruz). Sonra şu anki politik duruma göre güncellemek lazım oyunu, Kıl Sıtkı başa geçti, Gavur İmam emekli oldu falan gibi şeyler.
Gökhan San: Bence oyun mükemmel. Harita ve envanter sistemini özellikle ellemezdim.

OGZ: Lavuklar ve Magandalar arasındaki savaş, paralel evrende 2009 itibariyle ne durumda? (Okura Not: Lavuk ve Maganda, oyundaki ırklardan ikisi)
Özgür Özol: Valla paraleli çokgeni pek önemli değil aslında. Burada neyse orada da benzer bir şeydir. Bu nedenle buraya bakarak konuştuğumda bir sentez oluştuğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Artık bütün lavuklar maganda ve bütün magandalar lavuk. 1994 ile 2009 arasındaki 15 yılda dünya başka bir yer oldu çünkü. Türkiye de başka bir yer olmak zorundaydı, eh İstanbul Efsaneleri de keza öyle demek gerekiyor. Che Guevera baskılı tişört satılan ve bu tişörtü giyen adamın Kurtlar Vadisi hayranı olabildiği bir dünyadan söz ediyoruz yani! Magandalar kız bulabilmek için lavuk olmak zorundaydı ve bunu sağlayacak bir sanayi de oluştu zaten. Lavuklar ise klasik kız tavlama yöntemlerini (barda karanlıkta somurtarak oturmak) biraz geliştirmek, maskülenize etmek durumundaydılar. Sonuçta Nihilist Haydar ve Goşist İdris'in gözlerini yaşartacak bir pragmatizm egemen oldu ortama diye düşünüyorum. Artık saf lavuk ve saf maganda bulunması pek mümkün değil, zaten bence bunu aramak anlamlı da değil. Artık uzun saçlı, siyah tişörtlü gezdiği için kimse dayak yemez (biz yiyorduk valla dönemin lavukları olarak). Yani bu artık marjinal bir şey değil… Yani kız tavlamaya yetmez… Ne yapsın lavukçuk, yazık ona da… Maganda da işte metroseksüel filan oldu, bir yolunu yordamını buldu… E soruyorum şimdi: Fena mı oldu? (Soruyu yanıtlamama hakkınız mevcuttur.)
Gürcani: Özgür'ü eleştiricektim, dalmışım. Şimdi arkadaş lavukluk etmiş. Kafasına levreği göpçürtmek lazım aslında. Ama saygıyı sevgiyi elden bırakmayıp uzaktan tebeşir atmakla yetiniyorum kendisine. Ne demiş atalarımız? (Eee tebeşirle ilgili bi şey dememiş mi lan labunya atalar? Neyse, dur teneşir falan bi şeyler vardı sanki...) Öte yandan, magandaların durumu tabii hepimizin içini acıtıyor. Kimlik haklarının tehdit altında olması yetmezmiş gibi ifade özgürlüğünden muhallebi baskısına kadar pek çok zulüm ve eziyet altındalar. Lavuklar ise hızla yayılıyor, yobazlar bile lavukluk tehdidi altında çaresizce kıvranıyorlar. Şeyh cehalet reiki yaptırıyomuş diyolar.



1994'TEN 2009'A ÇOK ŞEY DEĞİŞTİ. CHE GUEVERA BASKILI TİŞÖRT GİYEN ADAMIN KURTLAR VADİSİ HAYRANI OLABİLDİĞİ BİR DÜNYADAN SÖZ EDİYORUZ

OGZ: Oyundaki para birimi kıvrıktı… Peki niye kıvrık?
Özgür Özol: Çünkü kendisi kıvrık bir şey… Yok yani bunun başka bir açıklaması. Umut Tarlaları'nı 1993'te çıkarırken para birimini dolar kullanmak istememiştik. TL olarak da 320x200 çözünürlük yetmiyordu miktarları yazmaya… Yeni bir para birimi simgesi bulduk. Kıvrık bir şekli vardı. E "kıvrık" dedik… Bunun gibi zaten İstanbul Efsaneleri evreninde ölçü birimleri açısından farklı şeyler görmeniz mümkündür. Örneğin kitapçığın sonundaki sözlüğe bir bakın bakalım "ifsar" ya da "billah" ne demekmiş?
Gürcani: Aslında anarşist ekonomi düşünüyoduk ama grup içinde kavga çıktı.

OGZ: Oyundaki vecizeleri nasıl ve neye göre seçmiştiniz? Sizin en sevdiğiniz vecizeler hangileriydi?
Özgür Özol: "Vecizeleri neye göre seçtiniz"… Evet, artık kanıksanmış soru. Tamamen salladık desem? Yani herhangi bir mantığı yoktu. Zaten oyunun tasarım sürecinde yaptığımız herhangi bir şeyin bir mantığı yoktu. İki deli kişi (Özgür Doğu Gürcan ve Özgür Özol) oturduk ve bayağı bildiğiniz transa geçtik. 3 ay sonra çıktığımızda bu transtan, her şey oradaydı. Belki bir miktar D&D'den etkilenilmiş olabilir, çünkü o günlerde oynuyorduk çok deli gibi. Ama bu vecizelerin yaptığı işi etkilemiştir yalnızca. Vecize adlarını nerenizden buldunuz diye sorarsanız; gerçekten tasarımın pek çok yönüyle ilgili vereceğim yanıttan başkasını veremem: "Tam olarak bilmiyoruz, çıktılar işte…" En sevdiğim vecizelere gelince… "Lan Hipinelar" çok seviyorum çünkü ses-









lendirmesi inanılmaz güzel olmuştu. Bir sürü kayıt yapıp beğenememiştik ve sonra ses stüdyosunun çalışanı biz moladayken bunu kaydedivermişti. Harikaydı o yüzden. "Lale" var tabii, çok güçlü vecize… "Bana mı dedin? Sana dedim nolcek? Yok ağabeycim ne haddimize" teranesine bayılırım. Başka, başka?... "Kör olasıca" vecizesini çok severim çünkü kitapçıktaki açıklamasını her okuduğumda gülüyorum. Ha bir de "laaarrgghh" vecizesinin fikrini çok severim. Bunlar herhalde en gözdelerim ama vecizelerin her biri kendince birer kahramandır, haksızlık etmeyelim.

Gürcani: Bu konuda Özgür'e katılıyorum ben de. Hakkaten "lan hipinelar" en süper vecizedir. Benim favorilerimden biri de "Gel Babana!" vecizesidir. Yalnız öküzün biri gözlerimin önünde Şeyh Cehalete tutturmuştu. O günden sonra şoktan çıkamadım. Abi, adama büyü işlemiyo bak! Koskoca Şeyh Cehalet falan: "Geliyorum babacığım". Hala bi travmadır bende.

Gökhan San: Acayip eğlenceli vecizeler var ya. "Bi korsun bi de yer kor", "Önüm arkam sağım solum sobe", "Allah sizi bildiği gibi yapsın"... Oyunculara tavsiyem konvansiyonel saldırılara çok da fazla rağbet etmeyip işin tadını çıkarmaları. Sun Tzu'nun bu konuda çok güzel bi lafı var: "Gıpraşmayın!"

OGZ: (Ümitle gözlerimizi kocaman açarak sorulacak soru) Yeni bir oyunla ilgili en ufak, ufacık da olsa planlarınız var mı?

Özgür Özol: Yok… Sizin var mı? Şaka yapmayalım peki… Vallahi yok aslında ama bizim gibi tiplerin lafıyla kuyuya inilir mi onu da bilemiyorum. Var desem de olmayacak… Nasıl bir yanıt vermeli? "Allah büyük"?...

Gürcani: Oyun planı vardır abi bence. Sorun oyun, planı diil ki abi zaten. Yapılır oyun moruk. Sen rahat ol.

Gökhan San: İstanbul Efsaneleri'nin ikincisi çıkmış diye bi yerde okudum ben.

OGZ: Siliconian'ların İrospa ırkıyla aşk yaşadığı doğru mu? Bu konuda Siliconian'ın iyi bir tüftüf uzmanı olmasının etkisi var mı?

Özgür Özol: Şimdi birincil olarak, Siliconianlar aşk yaşayamaz. Çünkü zaten karşı cinsle karşılaşabilen bir yaşam biçimleri olsa, Siliconian olmazlardı. Gerçi hemcinsi ile yaşıyorsa buna da aşk denebiliyor artık (yeni dünya düzeni, Guevera tişörtü cart curt…) ama delikanlıyı bozuyor böyle şeyler. Siliconian da delikanlılığı ile ünlü bir kişi, biliyorsunuz. Bilmiyor musunuz? Ben de bilmiyordum aslında şimdi öğrendim, üzülmeyin yani. İkincil olarak, irospalar da aşk yaşayamaz. Olmaz yani, ne biçim… Bu yüzden bu spekülasyonlara kanmayın arkadaşım. Bunlar saçmalıktır. Bu ve bunlar gibi nifak mihraklı kışkırtmaya dayalı söylentilerle maganda-lavuk sentezimiz feleğin süzgecinden geçirilmeye çalışılıyor. Biraz akıllı olalım lütfen. Lütfen…

Gürcani: Basın bizi yıpratmaya çalışıyo bence. Ya yalnız irospa deyince, şimdi oyunu yapmış halimizin iki katı yaşa sahip olarak geriye bakınca, oyun baya seksist olmuş yaa. Normalde seksist adamlar diiliz bakın (ya bi vurmasana ya). Kurtaran tek şey dişi siliconian ikonu herhalde.

OGZ: Oyunda dinlenirken saldıran afakanların (Afakanlar Bastı olarak bilinir), RYO tarihine en sinir ama aynı zamanda en komik yaratıklar olarak geçtiği doğru mu? :D

Özgür Özol: Valla deli ettiler beni… Ne zormuş! Aaa dedim yani oynarken. RYO tarihinin en sinir ve fakat aynı zamanda en komik şeyi zaten İstanbul Efsaneleri. Bunda tartışılacak bir şey yok. Afakanlar neyse de, ben burada çok az insanın duymuş olduğu bir söylentiyi dile getireyim: Aynı yerde üst üste kamp yaparsanız ve afakanlar ile belli bir süre didişip sağ kalabilirseniz, sonunda "daral geliyormuş" ve bu Daral oyundaki en zorlu yaratıkmış… Asıl bu doğru mu? (Hadi bakalım)

Gürcani: Nası atıyo var ya. Direk sallıyo.

OGZ: Son 10 yıla baktığımızda başka bir firmanın veya hevesli gençlerin bir "Lale Savaşçıları" çıkaramamış olmalarını neye bağlıyorsunuz?

Özgür Özol: Bu soru da çok çıkıyor ve biz hep geçiştiriyoruz. Ayıp çünkü yanıtlamamız. Yeterince "waaagh enerji" biriktiremiyorlar demek. Gençler de haklı, ne yapsınlar… Artık her şey daha kolay bulunuyor ve tüketiliyor. Fikirler ve yaşam biçimleri bile… Kendini kanıtlaması için alt düzey kodu yazması gerekmiyor, feysbukta duvarına video koyması onu tatmin edebiliyor. Hepsi için bu söylenemez tabii, vardır yetenekli, gazlı, çılgın arkadaşlar ama demek ki bir araya gelecek kut oluşamıyor. Bir sanayi de kurulamadığı için ülkede, bu gazlı, yetenekli, hırslı gençlerin bu işten

para kazanması sağlanabilmiş değil. Çünkü kimse oyun satın almıyor. Böyle bir işe kalkışacak olan adam, doğal olarak oyunu uluslararası düşünmek zorunda. Orada da teknik rekabet başa çıkamayacağı boyutlarda. "Teknik anlamda bir özgünlüğü olmasa da düşünsel olarak ilgi çekici bir şey yapabilirler ki ama" diyecek olursak da; yapamazlar. Çünkü son 20 yılda Türkiye'de özgün bir şey yapabilecek insan doğmadı (ağır konuşmak)… Doğduysa bile bir kenarda başını elleri arasına almış, "yanlış zamanda doğmuşum" diyordur. Bunu kırması kolay değil. Çok deli olması ve çok deli bulması lazım… Bulabilir tabii, gün doğmadan neler doğar. Ama yeni kuşağa haksızlık etmeyelim, bizim kuşağımızın biriktirebildiği tortuyu biriktirmeleri olanaksızdı. Yapamasınlar diye bir düzen kuruldu çünkü son 20 yılda, özellikle Sovyetler çöktükten sonra. Daha konuşursam siyasete girecek… İyisi mi ben susayım, gözlerim konuşsun.

Gürcani: Ben ÖSS'ye bağlıyorum. Sovyetlerin çökmesi de bir etken olabilir tabii. Ya bi de cidden, Windoz kullanıyosunuz, sonra niye oyun olmuyo... Olmaz tabi. Linux kullanın hocam. Pardus var cillop gibi misal. Hayır Windoz'da bi kere Fight Club'daki gibi 24 karede bir arka planda bilinç altınıza işleyen yazılar, resimler falan geçiyo. O yüzden hayvan gibi CPU, alet kağnı gibi çalışıyo zaten. Ama tabi Türkçe font falan çalışmadığı için de, mesajlar bilinçaltımıza yanlış işliyolar. Gençliğin kafası karışıyo. Benim fikrim bu tabii. Herkesin fikrine saygı duymak lazım bi yerde.

Gökhan San: Len ne biçim eleştirmensin? İyice morukladınız ha siz, var ya, tortunuzu yiyim. Bu dinozorları dinlemeyin siz arkadaşlar...

OGZ: Lale Savaşçıları kendi döneminde çok sevilen bir oyun olmasına rağmen türü sebebiyle genel oyuncu kitlesine tam olarak hitap etmiyordu. Hiç durup "projeyi durdurun, platform oyunu yapıyoruz!" dediğiniz oldu mu?

Özgür Özol: Nerdeee… Keşke diyebilseydik. Keşke şimdi diyebilsek bunu. Yani "popüler olana yönelmekte yanlış bir şey yok arkadaşlar" diyebilsek. Diyebilecek adamlar olsaydık, öyle bir oyun çıkabilir miydi? Çıkamazdı. Olmadık da ne oldu? Dört kişi bizi dinledi. Aslında bu biraz haksızlık oyuna... Yani dört filan değil, bayağı on binlerce insan oynadı ve beğendi. Ama genel geçer popülariteden söz ediyorsak, zaten öyle adamlar asla olmadık. Gençken bununla gurur duyardık da şimdi bilemiyorum. "Gençler bilebilse, yaşlılar yapabilse" diye çok sevdiğim bir atasözümüz var. Keşke bunlar "platform yaz, ey oğul, kim oynar RYO, akıllı ol, harcama kendini" deselermiş. Kastırsaydık, bir yolunu bulurduk elbette, acayip adamlarız çünkü ama "ayıp" idi platform yapmak. Metalcinin hiphop dinlemesi gibi, lavuğun kıza duygu sömürüsü yapmadan yaklaşması gibi, ne bileyim Eskimo'nun toga giymesi gibi bir şeydi bizim için maalesef.

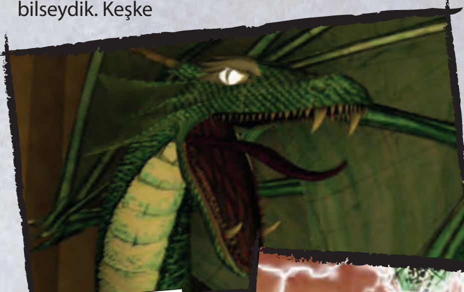
Gürcani: Platform oyunuyla popüler olunsaydı ohooo. Bence ruh satma olayı karmaşık bi konu. Alıcı bulmak lazım, reklâm yapmak lazım, süslenip püslenmek lazım. Ööle "he" dedin mi ruhunu bile satamıyosun bu çağda.

Gökhan San: Bu konuda Özgür'e katılıyorum, boşluğa artistlik çekiyoruz yapı olarak. Tortu muhabbetiyle alakası olabilir bunun, yani muhtemelen böyle davranmıyor olsak platform oyunu değil, hiç oyun yapmazdık. Manyak mıyız?

OGZ: Bugün Türk oyun sektörüne baktığınızda selefiniz olarak gördüğünüz bir firma var mı?

Özgür Özol: "Selef" zaten başlı başına garip bir önerme ama yok diyebilirim. "Bizim kadar sağlam adamlar değiller de ondan" filan gibi bir yanıt verecek değilim. Var bazı adamlar, debeleniyorlar, uğraşıyorlar filan… Sanayileri de yok, pazarları da… Ayrıca genç insanların tortu sıkıntısından da az önce söz ettik. Türk oyun sektöründeki insanların durumu, bizim o günkü durumumuzdan çok daha beter bence. Biz o zaman teknik yetersizlik yaşıyorduk. Şimdi teknik sorunları o kadar yoktur. Hem programcılar, teknik insanlar daha bir yetişti, hem de hazır motor filan kullanmaları da mümkün. Eksik olan şey, inanç… Yalnız bilgisayar oyunu konusunda değil, her konuda eksik olan şey bu. Kendilerini rekabetin teknik şatafatı altında ezdirmemelerini önermekten başka yapacak bir şey yok. 15 yıl sonra adı anılan bir oyun yapmanın yolu teknikten değil, inançtan geçiyor çünkü. Bu nedenle, gençler bozulmasınlar ama "selef" olarak göreceğimiz birileri varsa, bu kişiler inanan ve o oyun piyasaya sürülene kadar vazgeçmeyen kişilerdir herhalde.

Gürcani: Moruk muyuz lan biz? Bak muhabir falan demem alırım aşağı seni de. Üzüm.



Bir RYO klasiği olarak ejderha...

Bu dünyadan canlı çıkamayacağız.

OGZ: En çok merak ettiğimiz soru: O videoları çekerken halkın tepkisi ne olmuştu? Cehalet'i gördüklerinde insanların tepkisi nasıldı, merak içindeyiz. -Boss'un ismi bu muydu?-

Özgür Özol: Evet, öyleydi adı… Videoları çekerken yaşananları kimseye anlatmamak üzere tüm film ekibi olarak kan akıttık, yemin ettik. Bu yüzden ancak küçük anekdotlar verebilirim (yoksa cin çekerim). Mesela Beyazıt çekimlerini yapmaya gittiğimiz gece, ertesi gün üniversitede gösteri olacağı için (!) çekim yapmamıza izin verilmemişti polis tarafından ve biz kostümlerle filan Vefa Bozacısı'na girip boza içmiştik. Garip bakmışlardı gerçekten, nedense artık... Ortaköy'de un çuvalları sahnesinde deli bir kadın dadanıp onu şöhret yapmazsak bu şehri yakacağı tehdidinde bulunmuştu filan gibi. Cehalet'in çekimlerinin tümü özel bir gizlilik içinde ve kapalı mekânlarda yapıldığından, insanlarla teması en az düzeyde oldu. Yalnız bir adet kapıcı, bodruma inmekte olan yeşil derili, sakallı, pençeli adamı görünce nutku tutuldu; o günden beri martinisini ancak çalkalanmış içebiliyor, biz de sık sık ziyaretine gidiyoruz vicdan azabından. Bunun dışında vukuatı olmadı Cehalet'in.

Gürcani: Halkın tepkisi diil de, esas bu yönetmen bozuntusu bizi ne vaatlerle kandırdı hiç bilemezsiniz. Bana ne yalılar, ne konaklar vaat etmişti. Aaah aah. Bi de harbi Siliconian görünücem diye, normalde ağzıma koymadığım sigarayı günde iki paket içiyodum. Dava açmam lazım aslında bunların alayına. Yalnız bence en saçma olay Ural'ın yeşile boyanmış yüzüne, LED'lerle aydınlatılmış gözlerine falan bakıp "sahneleri Star Wars'dan çalmışlar abi" diyebilen adamların varlığıydı bence. Var bu adam.

OGZ: Siliconworx olarak amatör veya profesyonel, ne gibi yeni çalışmalarınız var acaba?

Özgür Özol: Siliconworx olarak bir çalışmamız yok. Zaten oyunu yazan grup yalnız Siliconworx değildi. Siliconworx-Compuphiliacs ortak yapımıydı oyun. Compuphiliacs'ın da bir şey yaptığını pek söyleyemem, o ayrı. Sorunuz tabii bilgisayar oyunlarıyla kısıtlı olduğu için bunu söylüyorum. Yoksa benim geçen yıllarda kurduğum ekiple birlikte bir masal dünyası yaratma işim bitmek üzere. Bunun ilk ürünü bilgisayar oyunu olmayacaktır ama bir oyun yaparsam gelecekte herhalde bu masal dünyasından olacaktır. Ekipteki başka insanların da böyle projeleri, fikirleri var. İstanbul Efsaneleri'ni İngilizceye çevirmek, bitince Sanskritçeye çevirmek, masaüstü oyununu yapmak, sehpa altı oyununu düşünmek filan gibi… Ancak yakın gelecekte bir bilgisayar oyunu çıkaracağımızı sanmıyorum maalesef.

Gürcani: Herkes abidik gubidik işlerle uğraşıyo netekim. Ben tokamak yapıyorum profösyönel olarak mesela. İsterseniz yapıyim size de. Tokamak lazım mı abi?

Gökhan San: Amatör olarak para kazanıyoz.







STAR WARS THE OLD REPUBLIC



GALAKSİ BARIŞ İÇİNDEYDİ, TA Kİ BİZ GELENE KADAR... -KAAN ALKIN

Yirmi bir bin yıl… Galaksinin bilinen en gelişmiş uygarlığı, varlığını 21 bin yıl boyunca korumayı başardı. En çetin, en zorlu düşmanlara karşı Jedi, Galaktik Cumhuriyeti savunmayı bildi. Oysa bugün "barış", tedirgin ve titrek sesle söylenebilen bir kelime. Jedi İç Savaşı'nın üstünden tam 300 yıl geçti, Revan'ın Cumhuriyeti tehdit ettiğini söylediği karanlığı bulmak için uzayın derinliklerinde kaybolmasının üstünden geçen 300 koca yıl… Revan asla geri dönmedi ama Sith İmparatorluğu bir kez daha Galaktik Cumhuriyetin karşısına dikildi. Yıllarca süren savaştan sonra zorlukla sağlanan bir ateşkes, sadece tedirgin ve titrek sesle telaffuz edilebilen "barış" ve er ya da geç taraflardan biri için ölmek zorunda kalacağını bile bile o anı bekleyen bizler…

Sith Coruscant'ı cehenneme çevirip Jedi Tapınağı'nı yerle bir ettiğinde, Sith'in başarısı için Jedi suçlandı. Her şeyin başladığı yere, Tython gezegenine çekilen Jedi, yaralarını sarmayı ve uzaklaştığı köklerine dönebilmeyi umut ediyordu. Bundan sonrası sanırım sadece ve sadece bizlerin ellerinde olacak. BioWare'in geliştirdiği, sadece ve sadece galaksinin en ücra köşelerinde yaşayan ve henüz tanışmadığımız yaşam formlarından (kesin bir bilgi değil bu) başka herkesin haberdar olduğu Star Wars: The Old Republic'i bekliyoruz. Bunun Star Wars için yeni bir umut mu yoksa son nefes mi olacağını hep birlikte göreceğiz. Başarılı pek çok rol yapma oyununa imza atan BioWare, *Knights of the Old Republic* tecrübesine ve oyunun geçtiği zaman diliminin kendilerine sağladığı esnekliğe güveniyor. 21 Ekim 2008'de duyurulan Star Wars: The Old Republic'le (SWTOR) birlikte, Eski Cumhuriyet'teki ilk devasa maceramıza hep beraber çıkıyoruz.

ESKİ CUMHURİYET İÇİN YENİ UMUT

Star Wars evreniyle 30 küsur yıldır haşır neşir olan insanlık, yeni macera için hazırlıklarını sürdürürken, yayınlanan ekran görüntüleri, videolar ve kapalı kapılar ardında gerçekleşen oyun seansları merakımızı her geçen gün biraz daha artırıyor. RYO ustası BioWare, bildiğiniz gibi aynı dönemi konu alan *Knights of the Republic*'in de yapımcısıydı. Zaten Lucas'ın firmaya yanaşmasının en önemli sebeplerinin başında geliyor *KotOR*. Çünkü BioWare, Star Wars fikri mülkünü seven, doğru şekilde geliştirebilen ve daha önce Star Wars evreninin tecrübe ettikleri bir döneminde geçecek bir oyun yapmak için biçilmiş kaftan. Devasa online oyunlarda oyuncu olarak karşılaştığımız problemlerin başında, kim ne derse desin, yapımcıların kendi oyunlarını gerektiği kadar oynamaması, kodların içine gömülüp büyük resimden gitgide uzaklaşmaları geliyor. Ve biz BioWare Austin çalışanlarının hem oyunla hem de Star Wars'la ilgili heyecanını gördükçe bu tür problem yaşamayacağımızı hissediyoruz.

Alıştığımız devasa online oyunların aksine "git şu kurttan 4 tane kes, bundan da 10 tane topla" tarzı görevlere yanaşmıyor SWTOR. Diğer oyunların aksine tek kişilik bir oyundan bekleyeceğiniz türde bir hikâye akışı var. Evreninde yaşayan herkes bu hikâyenin bir parçası olacak. Böylece gündelik hayatta karşımıza çıktığında "ne diyorsun sen be" tarzında görevlerle uğraşmak durumunda kalmayacağız. "Grind" tabir ettiğimiz kes, öldür, tecrübe kazan, seviye atla mantığından olabildiğince uzakta duran BioWare, ayrıca oyunda yer alan her sınıf için farklı bir hikâye hazırlıyor. Sınıflar arasında hikâyeler benzerlik dahi göstermiyor. Tamamen farklı yerlerde başlayan farklı hikâyelerin yanı sıra maceramız boyunca yaptığımız tercihlerin kısa ve uzun vadede hikâyenin gidişatını etkilemesi de oyunun önemli özellikleri arasında. Yine de tek kişilik bir oyundan bahsediyor gibi hissetmekten alamıyorum kendimi. O yüzden konuya biraz da DVO tarafından bakalım: Görevleri grup olarak yapmamız, arkadaşlarımızı yardımımıza çağırmamız mümkün. Bir oyuncunun görevin ortasında dahil olması ya da grup olarak en baştan başlanması gibi ihtimallerden de bahsediliyor. Görevleri grup halinde yapmaya kalktığımızda yapay zekânın bizi ve yanımızdakileri fark etmesi ve buna göre konuşup davranıyor olması da hoş bir özellik olacak. Ayrıca tüm karakterler sınıfınıza göre tepkiler verebiliyor ve oyunun belki de en güçlü yanı olan seslendirmeler sayesinde sağlıyor bunu BioWare. Konuşmalar grubunuzun durumuna göre değişiyor. Böylece daima can sıkıcı bir durum olan, orada olduğunuzdan habersiz karakterler sorunu da aşılmış oluyor.

Oyunda yer alacak meslek sınıflarının tamamı henüz belli değil. Şimdilik Jedi, Sith, Trooper, Bounty Hunter ve Smuggler sınıfları kesin- >>



SOE'nin yıllardır yapmadığını, sağ olsun BioWare yapıyor. Sonunda iki ışın kılıcı kullanabiliyoruz DVO dünyasında. Bir de şu kristallerin renklerini karıştırmasalardı. Yeşil ve kırmızıyla mutluyduk biz. Dövüş sistemi standart, animasyon sistemiyse dört dörtlük olacak. Hiçbir şey olmasa bile gözlerimiz ziyafet çekecek.

SESLENDİRME VE DİYALOG SİSTEMİ

Yapımcılar oyun hakkında konuşurken seslendirme konusunu dillerinden düşürmüyorlar. Bir DVO için bugüne kadar bir araya gelmiş en büyük seslendirme ekibiyle çalışan BioWare, oyuncunun kendini bu evrene ait hissedebilmesi için elinden geleni yapıyor. Oyuncu, NPC, droid, yaratık ayrımı olmaksızın oyunda etkileşime girebildiğiniz her karakterin ve canlının seslendirmesi yapılıyor. Seslendirmeler profesyonel sanatçılar tarafından gerçekleştiriliyor. Bunun en hoşumuza giden bölümü, karakterimizin de seslendiriliyor olması. Yani altta beliren diyaloglardan birini seçip karşımızdakinin söyleyeceklerini beklemiyoruz. Yani Mass Effect'te gördüğümüz diyalog sistemi kullanılıyor oyunda. Altta beliren seçeneklerden birini seçtiğimizde karakterimiz bir giriyor muhabbete, pir giriyor. Ara sahneleri atlamayı tercih eden oyunculara da kötü haber; BioWare diyalogları ve ara videoları geçilmez yapmayı düşünüyor. Böylece hiçbir şey atlamadan hikâyedeki yerinizi tam manasıyla alabileceksiniz (ya da sıkıntıdan patlayacaksınız). Göreceğiz.

Oyuncular arası etkileşime ne kadar önem verileceğini henüz bilmiyoruz. Diğer DVO'larda alıştığımız üzere Combat, Chat, Group Chat ve benzeri alanlar olacağını biliyoruz. Grup üyelerini sol alt köşeye yerleştiren arabirim sağlık durumumuzu araç çubuğuna yedirmiş. Umarız arabirimi özelleştirebiliyoruzdur.

Force Choke, Lightning ve benzeri özel hareketleri yapabilmek için bu sarı barı doldurmamız gerekiyor dövüşerek.

Dövüş sistemi maalesef yeni bir şey sunmuyor. Bas ve izle sistemine devam. Gördüğümüz kadarıyla yeteneklerin cooldown süreleri oldukça kısa. Ekrandaki yansımaları da hoş.

>> leşmiş durumda. SWTOR web sitesi Holonet'inde sınıflar sayfasında Jedi ve Sith hariç toplam sekiz sekme bulunuyor. Bunların üçünü yukarıda saydıklarımız doldururken beş tanesi halen belirsiz. Mutlaka bir şifacı (healer) sınıfı eklenecektir. Ayrıca oyunun bir crafting sistemi olup olmayacağı, her sınıfın kendine göre crafting becerileri mi olacağını yoksa crafting için ayrıca bir sınıf mı olacağını bilmiyoruz. Hikâye, atmosfer, seslendirme gibi konularda oyunun becerileri bekleyenleri büyülese de oyunun sosyal yanı konusunda pek az şey biliyoruz. Ortak alanlar, grup aktiviteleri, PvP gibi konularda bir bilgi yok henüz.

YAPTIĞIN HER ŞEYDEN SEN SORUMLUSUN

Az önce değindik ama görevlerde verdiğimiz kararların hikâyeyi etkilemesi durumunu açalım biraz daha. E3 sırasında kapalı kapılar ardında oynatılan bölümde -ki bu aynı zamanda tüm videolarda gördüğümüz Bounty Hunter ve Sith Lord'un oynadığı bölüm- karakterler oyuna bir Star Destroyer'ın köprüsünde kaptanla konuşarak başlıyorlar. Kaptan verilen emirleri yerine getirmemiş ve tüm filoyu tehlikeye sokmuş. Kaptanla oyuncu arsında geçen muhabbette kaptanın görev duygusunu, suçluluğunu ve öfkesini rahatlıkla görebiliyoruz. DVO'lardan değil tek kişilik oyunlardan alışık olduğumuz bir sahne bu, zira kaptanı cezalandırmak yani öldürmek ya da bağışlamak elimizde. Kaptanı bağışlayıp Galaktik Cumhuriyet'e ait bir gemiye saldırıyoruz. Saldırı başlar başlamaz, düşman gemiden askerleri ve Jedi'ları taşıyan podlar fırlatılıyor. Durumu hızlıca değerlendiren kaptan, podlara saldırılmasını ve revirin yaralılara müdahale etmesini emrediyor. Bu sırada gemini makine dairesinden bir imdat çağrısı geliyor.

THE SITH EMPIRE

Sith'in gerçek kökeni halen bir sır. Sith ırkı 3 bin yıl öncesine kadar önemsiz ve dikkat çekmeyen bir milletti. Sürgündeki karanlık Jedi'lar Korriban'da ortaya çıkıp bu silik ırkı boyundurukları altına aldılar ve kendi felsefelerini benimsettiler. Yıllar geçtikçe Karanlık Jedi'lar yerel halkla karışmaya başladı ve nesiller sonra Sith kelimesi yepyeni bir anlama büründü. Bu yeni millet hızla büyümeye ve sınırlarını genişletmeye başladı. Gücün karanlık tarafını kullanan açgözlü ve hırslı bir millet doğuyordu. Ve nihayet 150 yıl önce Sith'in sınırları, Galaktik Cumhuriyet'e kadar genişledi ve iki medeniyet arasında ilk savaş üst uzayda başladı. Sith Lordu Naga Shadow'un Galaktik Cumhuriyet'i ortadan kaldırmak için başlattığı seferberlik, başarılı bir başlangıcın ardından Jedi'ların sistematik bir şekilde Korriban'daki Sith medeniyetini ortadan kaldırmasıyla sona erdi. Fakat dönemin Sith imparatoru en güvenilir Sith lordlarıyla birlikte derin uzayda izini kaybettirmeyi başardı. Hayatta kalan bir avuç Sith, medeniyetlerini uzak bir gezegende tekrar kurmaya başladı. Tek umutları bir gün intikam için dönebilmekti. Geçen bin yıl boyunca eski gücüne kavuşan Sith İmparatorluğu galaksinin en dış kuşağında yer alan gezegenlere saldırmaya başladı. Yerel suçluları ve savaş lordlarını anlaşmalarla saflarına katarken, Jedi'ları hazırlıksız yakalayan Sith pek çok yıldız sistemini kolaylıkla ele geçirdi. İmparatorluğun bitmek tükenmek bilmez gücü karşısında çaresiz kalan Galaktik Cumhuriyet, Sith barış elçilerini kapısında görünce şaşkına döndü. Barış görüşmeleri devam ederken Sith lordları ve elit bir grup asker Jedi Tapınağını ele geçirdi. Jedi Temple'ı yerle bir eden ve gezegeni rehin tutan İmparatorluk güçleri karşısında zor durumda kalan Galaktik Cumhuriyet birçok taviz vererek Coruscant Antlaşmasını imzalamak zorunda kaldı. Antlaşma imzalanır imzalanmaz imparator kontrolü lordlarına bırakarak kendi karanlık amaçlarının peşinde koşmak üzere ortadan kayboldu. Böylece Sith'ler arasında da imparatorluğun kontrolünü ele geçirmek için çekişmeler başladı.

Serbest dolaşım nasıl olacak, belirsiz. Bu bölüm bir instance mesela. Grubunuzla göreve başladınız mı bir daha kimse sizi rahatsız edemez. Fena da olmaz yani.

Tecrübe barımız bu olsa gerek. Sadece görevlerle tecrübe topladığımıza ve her görevin getirisi belli olduğuna göre aslında pek bir gereksiz kalmamış mı?

Gemiye ulaşmayı başaran bir grup asker ve Jedi buradaki personeli temizlerken, grup halinde makine dairesine doğru ilerleniyor. Yoldaki ufak tefek çarpışmalardan sonra makine dairesinde iki taraf karşı karşıya geliyoruz. Kaptanı öldürmeyi seçtiğimizde, fazla hırslı olduğu her halinden belli olan birinci subay hemen komutayı ele alıyor ve tüm ateş gücünün düşman ana gemisinde odaklanmasını emrediyor. Göz ardı edilen çıkarma birlikleri gemiye ulaşıyor ve her bölümden imdat çağrıları yağmaya başlıyor. Kalabalık düşman kısa sürede gemiyi ele geçiriyor. Oynanan bölüm BioWare'in aklındaki instance sistemi hakkında bolca bilgi veriyor. Ayrıca hikâye ve seçimlerden bahsederken ne demek istediklerini daha iyi anlıyoruz. Elbette bu kadar kısa bir sunumda bunu gerçekleştirmek oldukça kolay. Yaptığımız her seçimin oyun boyunca yanımızda olup olmayacağını göreceğiz. BioWare'in yegâne amacı tüm oyunu bu ve benzeri görevlerle doldurmak; altı karakter sınıfı için tamamen bağımsız hikâyeler yaratmak ve oyuncuların bir görevi yaparken "ben bunu daha önce yapmıştım" hissiyatına kapılmalarına kesinlikle izin vermemek.



HER SINIFIN KENDİNE GÖRE OYUN MEKANİKLERİ VAR. SIRF SMUGGLERLAR SİPER ALABİLSİN DİYE OYUN DÜNYASININ HER YANINA KUTU BENZERİ MALZEME YERLEŞTİRMEK ZORUNDA KALMIŞLAR.

GENİŞLETİLMİŞ EVRENİN GENİŞLETİLMİŞİ

Star Wars evreninin en az detaylandırışmış dönemlerinden birinde geçen bir oyun yapmak BioWare'in en iyi silahlarından biri. Fakat pek çok Star Wars fanı, genişletilmiş evren hakkında çok az bilgiye sahip ve asıl bildikleri dönem Darth Vader günleri. Sith ve Jedi'ın uyum içinde yaşadığı, Galaktik Cumhuriyet'in pek çok felaket atlattıktan sonra her zamankinden çok daha güçlü durduğu bir dönemden bahsediliyor oyunda ve ortalama bir Star Wars severin pek yabancı olduğu durumlar bunlar. Durumun farkında olan BioWare çizgi romanları ve dönemi anlatan videolarıyla Star Wars severlerin anlatılan döneme ısınabilmesi için çaba sarf ediyor. Threat of Peace isimli çizgi roman bir süredir oyunun web sitesi üzerinden yayınlanıyor. Sith karşısında Galaktik Cumhuriyet'in ezilmesi, Sith İmparatorluğu'nda liderlik için çıkan sessiz çatışmalar ve galaksideki güç dengelerinin değişimi sırasında bazı kilit karakterlerin başından geçen olayları anlatan çizgi romanı www.swtor.com/media/webcomic/ adresinden takip edebilirsiniz.

Evrenin bu bölümüne yabancı olan oyuncuları olaya ısındırmaya çalışmaları hoş fakat BioWare'in içinde bulunduğu tek çaba bu değil. Kendi söylemleri "biz sıkı DVO oyuncuları için bir oyun yapmaya çalışmıyoruz". Yani herkesin kolaylıkla oynayabileceği bir oyun yapmaya çalışıyorlar. Nitekim SWTOR'un arabirimine baktığımızda ne kadar alışıldık ve kolay kullanılır olduğunu görüyoruz. *World of Warcraft* oynayabiliyorsanız SWTOR'u da rahatlıkla oynayacağınıza emin olabilirsiniz. Elbette sıkı oyuncular için harika bir haber değil bu. Çünkü öyle veya böyle, bas ve izle türü kontrol sistemlerinden artık midemizin iyice kalktığı bir dönemdeyiz. Son 10-15 sene böyle geçti ve artık yeter! BioWare dövüş sisteminin diğer DVO'lara kesinlikle benzemediğini söyleyedursun, oyun içi videolarda bildiğimiz standart kontrolleri görüyoruz. Sith toolbar üzerindeki skill'leri tek tek kullanıyor. Dövüş halindeyken sağlığının altındaki sarı bar dolmaya devam ediyor. Force choke ve lightning benzeri özel hareketleri yaptığında da bu bar bir anda düşüyor. Smuggler ve Trooper'da da benzer mavi bir >>



THE GALACTIC REPUBLIC

21 bin yıldır bilinen galaksinin en gelişmiş uygarlığıydı Galaktik Cumhuriyet. Yüzlerce yıldız sistemi ve gezegenin temsilcilerinin meydana getirdiği Galaktik Senato tarafından yönetiliyordu. Jedi, binlerce yıldır Cumhuriyet'in koruyucusu olarak karanlığın karşısındaki en büyük kaleydi. Dostlarının saygısını kazanan Jedi, düşmanlarının nefretinin odağıydı. Bir yüzyıldan kısa süre önce düşmanların en büyüğü geri döndü. Sith İmparatorluğu'nun saldırısı karşısında hazırlıksız yakalanan Galaktik Cumhuriyet sarsıldı. Galaksinin başkenti Coruscant, Sith tarafından ele geçirildiğinde senato tavizlerle dolu Coruscant Antlaşmasını imzalamak zorunda kaldı.

Sith'e karşı başarısızlık için özgürlüğün ve demokrasinin koruyucuları Jedi'lar suçlu bulundu. Senato Jedi'dan uzaklaşırken, koruyucu görevlerinden halen vazgeçmemiş Jedi Konseyi Coruscant'ı terk ederek anavatanı Tython'a çekildi. Senato elit askeri güçler oluşturmaya başladı. Jedi'ların yardımını alan bu elit güçler Cumhuriyet'in yeni koruyucuları haline geldi. Ekonomik çöküntü, düşmanın giderek güçlenmesi ve büyümesi, kaos ortamına rağmen Galaktik Cumhuriyet'in karakterinde bir değişiklik olmadı. Karanlığı aydınlığa çevirmek için yeni liderler ortaya çıkmaya başladı. Özgürlük, demokrasi ve barış parolası asla değişmeyecekti.

HİKÂYE VE SUNUM

SWTOR'un gördüğümüz kadarıyla en güçlü yanı hikâyesi. Her sınıf için takip edilecek farklı hikayeler bulunuyor oyunda. Bir sınıfın hikâyesi ve görevleri diğerleriyle benzerlik göstermiyor. Böylece en üst seviyeye ulaştığınızda sırf hikâyeyi öğrenmek için yeni bir karakter yaratmanız ve oyundan uzun süre zevk almanız da sağlanmış. Hikâyeye yedirilen görevler sayesinde tecrübe puanı kazanmak ve seviye atlamak için çevrede boş boş koşturup alakasız yaratıklar kesmenize gerek kalmıyor. Videolarda gördüğünüz ve kapalı kapılar ardında oynatılan Star Destoryer bölümünden anlaşıldığı üzere, ana hikâyeyi takip eden görevler instance ortamlarda geçiyor. Tek kişilik oyunla devasa online arasında gidip geleceğimize dair söylememiz biraz da bu yüzden. En büyük avantajı, diğer oyuncular tarafından rahatsız edilmeniz gibi bir ihtimal olmaması. Görevi diğer arkadaşlarınızla beraber yapabilir, görev sırasında arkadaşlarınızı davet edebilirsiniz. Bize söylenen bu en azından. Atmosferi körükleyen bir diğer öğeyse yapay zekânın kontrolündeki karakterlerin, grup içinde başka insanlar da olduğunun ve sınıflarının farkında olması. Oyun içi diyaloglar da grubunuzun durumuna göre değişiklik gösteriyor. Böylece oyuncu ve oyun arasında daha somut bir bağ oluşması sağlanıyor ve bu gayet hoş. Daha da hoş olanı oyun boyunca verdiğiniz kararların etkilerini kısa ve uzun vadede görüyor olmanız. Tek bir karara da bağlı değil olan biten. Birine önce iyi davranıp sonra canını alırsanız çevrenizdekiler bunun farkında oluyor. Son olarak, yayınlanan videolarda hep orijinal Star Wars parçaları kullanılmıştı. Fakat BioWare'in KotOR'da yeni parçalar kullandığını unutmadık. Eminiz SWTOR için de durum aynı olacak.



bar bulunuyor ve aynı işleve sahip. Kısaca belli hareketleri gerçekleştirebilmek için önce biraz kapışmamız gerekiyor ve bu da alışıldık bir şey. BioWare'ın "benzersiz" dediği özelliklerden sadece ve sadece senkronize dövüş animasyonları akla yatkın geliyor. DVO'larda genellikle iki karakter dövüşürken, karşılıklı belli animasyonları arka arkaya dizerler. Ekrana baktığınızda saldırılarınız rakibinizin içinden geçer, karakterinizin boş, boyutsuz olduğu hissini verir. SWTOR'da iddia edilense her hareketin ekranda canlı bir şekilde görülebildiği ve bir atağı savuşturduğunuzda, blokladığınızda ya da önünden çekildiğinizde olanları birebir ekranda görebileceğiniz. Bir atak isabet ederse nasıl ve neden olduğunu görebilecekmişiz. İşte bu özellik, bir oyuncu yapay zekâyla karşılaştığında ya da iki oyuncu birbiriyle kapışırken olası gibi geliyor. Fakat henüz neye benzediğini bilmediğimiz PvP ortamında ya da mob'ların çok kalabalık olduğu alanlarda bu sistemin anında kötü bir şakaya dönüşme ihtimali epey yüksek. Bekleyip görmekten başka yapacak bir şey yok.

KORKUYORUM USTA

BioWare'in tecrübesine kimsenin bir lafı yok. Fakat ortada aklımızı karıştıran bazı durumlar var. DVO dediğimiz oyunlar daima oyuncunun kendi hikâyesi üzerine kuruludur. SWTOR'daysa gidişatına etki edebildiğimiz gayet ağır ve tahminimce son derece uzun bir hikâye var. Ana karakteri canlandırıyor olsak bile hikâye oyuncunun sanal bir evrendeki kendine ait hikâyesi olmayacak. "Oyuncular oyun sonuna ulaştıklarında eğer 're-roll' yapmak, yani yeni bir karakter yaratmak istemiyorlarsa, girebilecekleri instance ve raid'ler olacak". Uzun zamandır DVO oynayan oyuncuların tüylerini diken diken edecek anlamlar kolaylıkla çıkartılabiliyor bu cümleden. Ana senaryoları tamamlayınca tekrar tekrar yapılacak instance, raid ve nasıl olacağı hakkında henüz bir fikrimiz olmayan PvP'den başka bir şey kalmayabilir. Normal şartlarda bu kötü bir durum gibi gelmeyebilir kulağa. Fakat DVO dünyasında ciddi bir yorgunluk var. Oyun muhteşem olsa bile oyuncuların kısa sürede oyunu tüketip bırakmaları tehlikesi asla göz ardı edilmemeli. Oyunun şu ana kadar bildiğimiz dövüş sisteminden ayrıca bahsedeceğiz. Kısaca, "bas ve izle" modeli dövüş sistemleri başından beri kullanılıyor ve olabildiğince sıkıcı.

BIOWARE HER NE KADAR EKİBE DVO TECRÜBESİ OLAN ONLARCA İSİM KATMIŞ OLSA DA KOTOR'LA DUYGUSAL BAĞINI KOPARTMIŞ DEĞİL. NİTEKİM SWTOR'DA DA ŞİMDİDEN BU BAĞIN İZLERİNE RASTLIYORUZ. ÖRNEĞİN HİKÂYE NİÇİN BU KADAR ÖN PLANDA SANMIŞTINIZ?

"Otomatik nişan alma ve otomatik atak olmayacak" gibi bir laf sarf etmişti yapımcılar. Ama görüyoruz ki otomatik bir nişan alma sistemi var. Sağ alt köşede, seçili becerimizin bilgilerinin yer alması da hoş. Çok kolay ama eğlenceli olacak SWTOR.

Star Destroyer görevinin sonunda, çıkarma birliklerinin başındaki Jedi'la sıkı bir düelloya giriyoruz. Takım arkadaşımız her nedense başka yöne doğru uzaklaşmakta. Yoksa bir Jedi karşısında hiç şansı yok mu? Sınıflar arası denge hayati önem taşıyacak, orası kesin.



GALAKSİ TUR REHBERİ

SWTOR'da yer alacağını bildiğimiz toplam dört tane gezegen var şimdilik. Volkanik adalardan oluşan ve Galaktik Cumhuriyet'in galaksinin en dış kuşağındaki askeri operasyonlar için üs olarak kullandığı Ord Mantell, Hutt'ların ve diğer suç ailelerinin kontrol ettiği Hutta, Sith'lerin ilk vatanı olan çöl ve kum gezegeni Korriban ve Jedi'ların ana gezegeni Tython. Açıklanan meslek sınıflarının hangisinin hangi gezegende hikâyelerine başlayacaklarını tahmin etmek zor değil elbette. Oyunda ulaşılabilir bir gezegen olarak yer alıp almayacağını bilmediğimiz Coruscant var bir de elbette. Dev bir şehir olan gezegeni oyunda canlandırmak biraz güç olabilir. Bizi burada meraka düşüren, oyun bu kadar hikâye bazlıyken, serbest dolaşım alanlarının ne genişlikte olacağı. Sadece hikâye gerektirdikçe belli yerleri dolaşabiliyor ve gezegenlerin büyük kısmını göremiyorsak ciddi bir kayıp olacaktır. Dolayısıyla yeni sınıflar açıklandıkça yeni gezegenler de eklenecek diye umut ediyoruz. Aksi takdirde SWTOR, en geniş Star Wars DVO'su olma unvanını kapamayacak. Bu arada oyunla ilgili videoların tamamında hep insan karakterler kullanılıyor. Oyunda olduğunu bildiğimiz ırklar Nautolan, Ithorian, Human, Bith, Kitonak, Gammorreans, Rakata, Neimoidians. Diğer ırklar oyunda yer alacak mı, oynanabilir olacak mı gibi sorular da henüz cevap bulmuş değil.

NE OLABİLİR?

SWTOR açıklandıktan sonra bile büyük bir oyuncu kesiminin hâlâ *Knights of the Old Republic 3* beklediği bir gerçek. BioWare her ne kadar ekibine DVO tecrübesi olan onlarca isim katmış olsa da *KotOR*'la duygusal bağları devam ediyor ve yaptıkları sonra RYO'ların da etkisinden çıkabilmiş değiller. Zaten biraz da bu yüzden hikâyesi böylesine öne çıkan bir DVO çıkartıyorlar ortaya. Oyunun bu yanının güçlü olacağı ve her sınıftan en az bir karakter yaratıp tüm hikâyeleri uzun uzadıya tamamlamaya çalışacağımız kesin. Dövüş sistemi de görsel









olarak diğer oyunlardan daha fazla hitap edebilir gözümüze ama alışıldık olacak. Jedi ve Sith'lerin yakın dövüşte uzman olacağı, Smuggler, Trooper gibi sınıflarınsa uzak dövüşü tercih edeceği gibi açıklamaları bin bir türlü gazla yapmaları beni deli ediyor açıkçası, çünkü bunları zaten düşünebiliyoruz. Bir de tüm sınıfların oyun mekanikleri standart gözüküyor ama Smuggler'ların siper alabilmesi ve Bounty Hunter'ların dövüş sırasında Jetpack kullanabilmesi ekstra durumlar olacak.

Görevlerin birçoğunun instance mantığında olmasıysa hem iyi hem kötü. Temizlemeniz gereken bir karakteri bir başka oyuncu gelip küt diye öldürerek bir saat boyunca bir sonraki spawn'ı beklemenize neden olamayacak. Zaten genelde böyle bir sistemi yok oyunun. Loot sistemi diğer DVO'lardan alıştığımız şekilde işleyecek. Crafting, oyunun sosyal becerileri ve karakterimizi ne kadar kişiselleştirebileceğimiz konusunda da henüz bizi aydınlatan bir açıklama yapılmadı. Heroengine'nin becerilerini de daha önce görmedik ama grafik olarak muhteşem olmaktan uzak bir oyun SWTOR, bu yanıyla da "aslolan hikâyedir" vurgusunu biraz daha güçlendiriyor.

Şimdilik tartışmak için çok erken belki ama oyundaki sınıfların hikâyelerini tamamladıktan sonra ne şekilde vakit geçirebileceğimiz hakkında da pek bir fikrimiz yok. Acaba BioWare merakımızı sürekli canlı tutacak şekilde güncelleyebilecek mi oyunu, yoksa WoW tarzı bir bağımlılık sistemi mi kurguluyor? Bizce The Old Republic'in bir an önce cevap bulması gereken en kritik sorusu bu, oyuncu kitlesinin karakterinden oyunun ömrüne kadar pek çok şeyi belirleyecek bu cevap çünkü. Ama ben şimdiden oyunu genişleme paketinden genişleme paketine sadece hikâyesi için oynayacak büyük bir güruh olacağına eminim.

Yeni Star Wars maceramızın eğlenceli ve heyecanlı olmasını arzu ediyoruz elbette fakat bir şeylerden emin olabilmek için hâlâ çok erken.



1- BioWare'in yayınladığı webcomic'i mutlaka takip edin.



2- Diyalog sistemiyle daha önce Mass Effect'te tanışmıştık.

KAHRAMAN MOTORU



Star Wars: The Old Republic için BioWare yeni bir oyun motoru yapmak yerine hazır bir motor kullanmayı tercih etmiş. İsmini muhtemelen daha önce duymadığınız Heroengine sayesinde DVO geliştirme süresi hiç ummayacağınız kadar hızlanıyor. Heroengine'in yapımcılar için en büyük artısı gerçek zamanlı olarak birden fazla yapımcının geliştirme yapmasına izin vermesi. Bu değişiklikler de gerçek zamanlı olarak sisteme bağlı tüm geliştiriciler tarafından görülebiliyor ve test edilebiliyor olması yazılımın en büyük artısı. Normal şartlar altında yapımcının kodlara gömülüp üstünde çalışılan her neyse onu hayata geçirmesi, daha sonra test etmesi ve sorunları tek tek düzeltmesi gerekirdi. Heroengine'in gerçek zamanlı çalışma sistemi hem hata tespitinde hem de dünyanın oluşturulmasında inanılmaz kolaylıklar sağlıyor. Heroengine hakkında daha fazla bilgi edinmek ve tanıtım videolarını izlemek için www.heroengine.com sitesini ziyaret edebilirsiniz.







KONSOL SAVAŞLARI 2009



YENİ NESİL BAŞLAYALI 4 YIL OLDU. PEKİ AMA HANGİ KONSOL KAZANIYOR, HİÇ MERAK ETMİYOR MUSUNUZ?

HAZIRLAYANLAR: **FURKAN FARUK AKINCI & SİNAN AKKOL**

Herhangi bir oyun forumunda olay çıkarmak istiyorsanız gidin ve oraya "en iyi konsol benimkisi!" deyin. Emin olun o forum en fazla 24 saat içinde alev alacak ve birbirine bağıran, küfreden, kendi sahip olduğu konsolu göklere çıkarıp diğerlerini yerin dibine sokan insanlarla dolacaktır. Oyunlar hayatımıza girdi gireli bu durum böyle işte. Bizim küçüklüğümüzde bu tartışmanın anahtar cümlesi **"Commodore mu iyi, Spectrum mu?"** idi, gençliğimizde **"Amiga mı yoksa PC'mi daha iyi?"** oldu. Şimdi de üç büyüklerden hangisinin daha iyi olduğu konusunda birbirini yiyor oyuncular. Bu bitmek bilmeyen tartışmaya bir nokta koyabilmek için piyasadaki üç oyun konsolunu ellerinden tutup ringe fırlattık. Gayet bilimsel (?) yöntemlerle birbirlerine attıkları yumrukları puanladık. Ve 2009 itibariyle, yeni nesil konsollar savaşında kim önde görelim dedik. **Ayakta son kalan, kazanan olacak.**





OYUN DÜNYASINA ŞİMDİYE KADAR **NE KATTILAR?**

PlayStation 3'ün Cell işlemcisi, Xbox 360'ın online servis kalitesi, Wii'nin hareket algılayan gamepad'i… Her üç konsol da kendine özel yeniliklerle girdi piyasaya. Bu başlık altında bakmamız gereken şey oyun dünyasının çapını pazarlama, içerik ve oyunculuk gibi konularda ne kadar genişlettikleri… Bizim için önemli olan Sony'nin Cell gibi bir teknoloji harikasını oyunculara kazandırmış olması değil, bu teknolojinin oyunculara ne kadar etki ettiği.

PlayStation 3: PS3'ün oyun dünyası için ciddi bir kazanım olduğu gerçek. Gerek zamanının ötesindeki donanımı, gerek kendine özgü oyunları hepimiz için çok önemli. Ancak iş yeniliğin uygulanabilirliğine geldiği zaman biraz durup düşünmek gerekiyor. Önceki nesilden farklı ne yapıyoruz? Ve o Cell işlemcisinden, Sixaxis teknolojisinden ne kadar faydalanıyoruz?

Öncelikle Sixaxis'in hareket algılama teknolojisini ele alalım. Cihaz WiiMote kadar olmasa bile oyuncunun basit el hareketlerini algılayacak şekilde tasarlanmış. Ne var ki aradan geçen onca zamandan sonra bu özelliğin çok da kullanılmadığını, kullanıldığı zaman da pek sağlıklı sonuçlar vermediğini gördük. Sixaxis destekli üç önemli oyun olan *Lair, Warhawk* ve *Heavenly Sword'de* hareket algılama teknolojisinin kullanımına baktığımız zaman karşılaştığımız manzara pek parlak değil. Lair ve Warhawk'ın bariz bir şekilde kontrol problemleri vardı. Heavenly Sword ise nadiren Sixaxis'i kullanıyordu. Benzer bir şekilde *MGS 4* ve *Killzone 2* gibi oyunlarda da hareket algılama özelliği vana çevirmek ya da kilit açmak gibi basit işlerde kullanıldı.

PS3'ün en ilgi çekici oyunlarından biri olan *Eye of Judgement*'ta da ilginç bir oyun tipi ile ilk kez karşılaşmıştık. PS Eye ile oynanan Eye of Judgement bir kart oyunuydu. Seçtiğiniz kartı algılayan kamera, kartın üzerindeki şekli algılayarak ekrana aktarıyor ve rakibinizin seçtiği kartın üzerindeki şekil ile kapıştırıyordu. Siz ise ekranda kapışan canavarları izliyordunuz. Eye of Judgement, fikir olarak oldukça yaratıcı ama uygulanış olarak çeşitlilik sunamayan bir oyun olarak vasat notlara layık görüldü.

Donanım yapısı bakımından 360'tan üstün PS3 ama kimse bunu henüz uygulamaya yansıtabilmiş değil. Xbox 360 ve PS3'ün grafiklerini yan yana getirdiğimiz zaman pek bir fark görülmüyor. Çok platformlu oyunlarda da zaman zaman saniyedeki kare oranının düştüğüne şahit oluyoruz. Demek ki yapımcılar halen PS3'ün donanım yapısını tam olarak kullanmakta sorun yaşıyor. Neyse ki PS3 olgunluk dönemine giriyor ve Uncharted 2, God of War 3 gibi oyunlarda gördüklerimiz, programcıların artık aleti çözmeye başladıklarını gösteriyor.

Xbox 360: Xbox 360'ın oyun dünyasına (üç kırmızı ışık dışında) pek bir yenilik getirdiğini söyleyemeyiz. Ancak online özelliklerle oynanışı birbirine en iyi kaynatan konsol oldu. Artık hemen hemen her 360 oyunu online özellikleri entegre edilmiş olarak geliyor.

Xbox 360'ın oyun dünyasına en büyük katkısı yakın zamanda Project Natal'ın tamamlanması ile ortaya çıkacak. Yüz ve sesleri tanıma sistemini, herhangi bir kontrol cihazı olmaksızın hareket algılama teknolojisini ve şimdiye kadar yapılan en gelişmiş sanal karakter Milo'yu evimize taşıdığı zaman oyun dünyasında yeni bir sayfanın açılacağını düşünüyoruz.

Project Natal ile oyunlarda yapılabilecekleri düşündüğümüz zaman Microsoft'un yaratıcılık anlamında iki konsolu da zorlayacağını söyleyebiliriz. Elbette ki 'küçük' bir ayrıntıyı atlamamamız gerekiyor: Natal'ın çıktığı zaman beklentileri karşılayamama gibi büyük bir riski de var.

Wii: Dikkatlice baktığımız zaman oyun dünyasına en çok yenilik armağan eden konsolun Wii olduğunu görebiliriz. 'Hareket ederek oyun oynama' mantığını ilk ortaya atan ve gayet güzel uygulamaya geçiren Nintendo, diğer iki konsol üreticisinin de bu alanda kafa yormasına ve birbirine üstün yönleri olan hareket algılama teknolojileri geliştirmeye başlamalarına sebep oldu.

Nintendo WiiMote ile oyunları farklı bir şekilde oynamayı getirmiş olabilir ama bunun uygulanışında büyük tutarsızlıklar bulunuyor. Bu teknolojiyi her oyunun aynı kalitede kullanacağından emin olamıyorsunuz. Örneğin, *Metroid Prime 3*'de bu teknoloji harika uygularken, bir başka Wii'ye özel oyun olan *Red Steel*'de tam anlamıyla bir hayal kırıklığı yaratabiliyor. Neyse ki son 2 yıldır çıkan oyunlarda WiiMote kullanımı daha başarılı.

Wii'nin, PS3 ve Xbox 360'tan farklı bir hedef kitleye, normalde oyun oynamayan çoğunluğa, yönelmesi de önemli bir açılım. Örneğin, WiiFit ve Wii Balance Board ile konsolunuzu bir spor merkezine çevirebiliyorsunuz. Bunun bizim hardcore oyun dünyamıza bir katkı yok iken, genel anlamda oyun oynayan insan sayısını büyük ölçüde arttırdığı ve sektörü genişlettiği bir gerçek.

Yaratıcılık konusunda Nintendo'nun emeğini yadsıyamayız. WiiMote'un üzerine bir hoparlör yerleştirmek küçük ama önemli bir ayrıntı. Örneğin, *Silent Hill: Shattered Dream*'de yaratıkların yakında olduğunu haber veren kakofonik radyo sesleri WiiMote'un üzerindeki hoparlörden gelecek.

RAKAMLAR YALAN SÖYLEMEZ: **SATIŞLARDA KİM ÖNDE?**

Konsollardan hangisinin daha fazla sattığına bakarak araştırmamıza devam edelim.

Dünya çapında satışlar

Wii	51,20 milyon	(%48,7)
Xbox 360	31,34 milyon	(%29,8)
PS3	22,54 milyon	(%21,5)

Avrupa çapında satışlar

Wii	19,14 milyon	(%45,6)
Xbox 360	12,49 milyon	(%29,7)
PS3	10,38 milyon	(%24,7)

Geç kalması, fiyat politikası ve anlaşılmaz reklam kampanyaları yüzünden 3-0 geride başladığı yarışta en az satan olmasına şaşırmamalı PS3'ün. Ama buna rağmen hız kazanıyor, Xbox 360 ile arasındaki açığı kapatmaya yakın Avrupa'da. Ama dünya genelinde bu açığı kapatması için sıkı bir "yenilenme" kampanya yapması ve fiyat indirimine gitmesi gerekiyor Sony'nin… Ve küçücük kuşlar, da Ekim ayında Sony'nin tam da bunu yapmaya hazırlandığını fısıldadı söyledi bize. Sonra duymadık demeyin, şaşırmayın :)
Ama görülüyor ki Wii satış konusunda kopmuş gitmiş durumda. İki konsolun da Wii'nin satışlarını yakalayabilmesi bir hayal. Konsolların satış hızları yavaşlasa da, Wii en yakın rakibinin üç katından fazla satmaya devam ediyor. Bakınız:

Tüm Dünyada Son 10 Haftadaki Satışlar

Nintendo Wi	3.727.718
Xbox 360	1.202.327
PS3	948.926

Satış konusundaki başarının galibi şimdiden belli.

CEBİMİZDEN ÇIKAN PARAYA KARŞILIK **NE ALIYORUZ?**



PlayStation 3 80 GB: 400 $
(Türkiye fiyatı 1040 TL, garantili)
PlayStation 3 konsollar arasındaki en iyi donanımı sunuyor olsa da halen pahalı bir konsol. Eğer yeni model 80GB'lık PS3'ünüzü Türkiye'den almaya kalkarsanız en az 1100 TL'yi gözden çıkarmanız gerekiyor. Üzerine Store alışverişlerinizi ve HDTV gereksiniminizi de eklerseniz hayli kabarık bir fatura ile karşılaşıyorsunuz. PS3'ten tam performans almanız için gerekli harcama nedeniyle şu an için en pahalı konsol.



Xbox 360 Elite 120 GB: 300 $
(Türkiye fiyatı 850 TL, garantisiz)
Cihazın Arcade versiyonunu 200 dolara, Elite versiyonunu ise 300 dolara bulabiliyorsunuz. 360 şu an için ülkemizde resmi olarak satılmıyor bildiğiniz gibi, ama Doğubank, Endem Bilgisayar gibi yerlerde 850 TL civarına bulabiliyorsunuz. Xbox 360 şu an için en ucuz yeni nesil çözümü… Ama aynı zamanda bozulma olasılığı en yüksek olan konsol ve resmi bir garantiden mahrum olacağınızı unutmayın. Elbette ki yıllık Xbox Live üyelik ücretini ve tıpkı PS3'te olduğu gibi HDTV gereksinimini göz önünde bulundurmalısınız.



Nintendo Wii: 200 $
(Türkiye fiyatı 900 TL, garantili)
Bir Arcade Xbox 360 ile aynı fiyata denk geliyor olması saçma olabilir. Ancak bu Wii'nin açık ara en çok satan konsol olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Hardcore oyuncular için fiyat / performans oranı açısından pek olumlu cümleler kuramayacağımız Wii'nin fiyatının çok daha ucuzlaması gerektiğini düşünüyoruz.
Tabii evinde HDTV olmayan çoğunluğun Wii için bir de televizyon masrafına girmek zorunda olmaması bu durumu biraz olsun dengeliyor.













KONSOLA ÖZEL OYUNLARIN **KALİTESİ NASIL?**

Bir konsolun değerini belirlerken, en önemli unsurdur "exclusive", yani sadece o konsolda bulunan oyunlardır. Yani, sonuçta o alete neden para veriyorsunuz? En güzel oyunları oynamak için değil mi? Peki bu konsola özgü oyunlar açısından hangi konsol daha üstün durumda? Her konsol için çıkmış özgün oyunları, çıktıkları zamandan günümüze kadar olan not ortalamalarına göre değerlendirince, şöyle bir tablo çıkıyor ortaya:

Xbox 360

Gears of War	%93,9
Halo 3	%93,4
Gears of War 2	%93,2
Mass Effect	%90,9
Ghost Recon Advanced Warfighter	%90,6
Forza Motorsport 2	%89,6
Virtua Fighter 5 Online	%89,3
Left 4 Dead	%89,2
PGR 3	%88,8
Fable 2	%88,5

Xbox 360'a özgü oyunlardan 90'ın üstünde not ortalaması olan 5 tanesinden 3'ünün PC'ye de çıkmış olması, konsolun çekiciliğini biraz azaltıyor. Aynı zamanda, bu Top10 listesindeki oyunların çoğunun 3, hatta 4 yıllık olması, konsolun üstün kaliteli özgün oyunlar konusunda geri kaldığını gösteriyor.

Playstation 3

Little Big Planet	%94,5
MGS 4	%93,1
Killzone 2	%90,3
Uncharted: Drake's Fortune	%89,6
Ratchet & Clank Future	%88,6
Resistance 2	%86,8
Valkyria Chronicles	%86,8
Ninja Gaiden Sigma	%86,7
Resistance: Fall of Man	%86,3
inFamous	%86,3

Playstation 3 ise her ne kadar bu konuda son nesilde kan kaybetse de, hala "exclusive" ve üstün kaliteli oyunları sayesinde çekiciliğini koruyor. Özellikle ilk 4'teki oyunların her biri, tek başlarına PS3 aldırmak için birer sebep. *God of War 3, Heavy Rain* ve *Gran Turismo 5* gibi isimlerin eklenmesiyle PS3 iyice coşacak gibi gözüküyor.

Wii

Super Mario Galaxy	%97,4
Zelda: Twilight Princess	%94,4
Super Smash Bros Brawl	%92,7
Metroid Prime 3: Corruption	%89,7
Little King's Story	%88,1
Punch-Out!	%87,8
Boom Blox Bash Party	%87,6
Zack & Wiki	%85,6
Super Paper Mario	%84,9
Boom Blox	%84,8

Nintendo'nun özgün oyunları Türk insanının oyun zevkine ters gelebilir ilk başta. Ama bir kez denediniz mi, 20 yıllık oyun sektöründe en eski olmanın verdiği tecrübeyi hissediyorsunuz. WiiFit'i falan unutsanız bile *Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3* ve özellikle *Zelda: Twilight Princess* Wii almak için mükemmel bahaneler… Dileğimiz odur ki, Nintendo bu kalitede oyunları daha sık çıkartsın.

GENEL OYUN KALİTESİ NASIL?

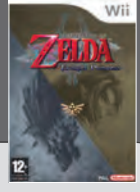
Konsola özgü oyunları bir kenara bırakıp, şu ana kadar üç konsola çıkmış bütün oyunları değerlendirdiğimizde ise işin rengi çok değişiyor. Her konsola çıkan oyunlar arasında küresel not ortalaması 80 ve 90 üzerinde olan oyunların sayısına bakınca bakın ne gördük:



Xbox 360'ta
90 üzeri not almış: 17 oyun var
80-90 arası not almış: 153 oyun var



Playstation 3'de
90 üzeri not almış: 12 oyun var
80-90 arası not almış: 105 oyun var



Wii
90 üzeri not almış: 7 oyun var
80-90 arası not almış: 57 oyun var

Yani bir Xbox 360 sahibi, Xbox 360 oyunlarından ibaret bir yığına elini daldırsa, çektiğinde elinde çok kaliteli bir oyunun olması ihtimali diğer ikisine göre çok daha yüksek.

PEKİ, HEPSİNE ÇIKAN OYUNLAR HANGİSİNDE DAHA İYİ?

Multi-format oyunlar arasında da kıyasıya bir rekabet var. Birbirlerine çalım atmak için yer kolluyorlar. Gün geliyor 360 bir oyunu PS3'ten 3 ay önce çıkartarak çelme takıyor, bir bakıyorsunuz bir diğer oyun PS3'e, 360'ta olmayan indirilebilir eklentilerle geliyor!

Ama görsel olarak aynı oyunun iki konsol arasında çoook da büyük farkları genellikle olmuyor. Konsola özgü oyunlar olmadıkları için, kimisinin dokuları 360'ta daha iyi oluyor, kimisi PS3'te daha iyi kare oranları gösteriyor.

Son 2 yılın en iyi multi-format oyunlarını PS3 ve 360'ta karşılaştırdık. Acaba iki konsola da sahip olsanız, hangi versiyonunu almak daha akıllıca olacaktı (Wii ile PS3 ve 360'ın bu alanda karşılaştırılması mümkün değil, eğer aşağıdaki oyunlardan birisi Wii için de çıktıysa, PS3 versiyonundan çok farklı, adeta başka bir oyun oluyorlar. O yüzden karşılaştırmayı sadece PS3 ve 360 arasında yaptık).



	Xbox 360	PS3
GTA 4	%96,4	%97,3
Orange Box	%96	%88,6
Bioshock	%96,2	%94,2
Call of Duty 4	%94,2	%93,7
Street Fighter 4	%93,2	%93,3
Oblivion	%93,9	%93
Rockband 2	%92,2	%91,3
Blazblue	%89,6	%90
Fallout 3	%92,7	%90
Dead Space	%89,1	%89,5

Gördüğünüz üzere, global not ortalamaları konusunda (Orange Box hariç) büyük bir farklılık yok. 360'da 6 oyun, PS3'te 4 oyun biraz daha yüksek not ortalaması sağlamış. Ancak iş DLC'lere gelince, 360'ın ufak tefek üstünlükleri var: Mesela GTA 4'ün 2 DLC'si ve Fallout 3'ün DLC'leri de ilk önce ve (şimdilik) sadece 360'a çıktı. Microsoft daha hızlı davranarak en azından bu tür mini eklentiler konusunda "exclusivite"yi elinde tutmayı başarıyor.

3 KONSOLUN EN KÖTÜ YANLARI

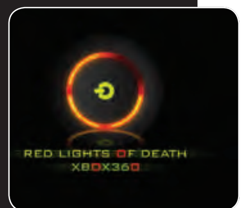
Açıkçası her üç konsolun da ciddi dezavantajları ve kullanıcı soğutan yanları var. Satın alma kararınızı ciddi şekilde etkileyebilecek olanlara kısaca bir göz atalım.

PLAYSTATION 3



Öncelikle piyasadaki en pahalı konsolun PS3 olduğunu tekrar anımsayalım. Oyunlardan adam gibi keyif almak için bir HDTV sahibi olmanız gerektiğini de ekleyelim. Kimi oyunların geç çıkması (Bioshock ya da Oblivion gibi), indirilebilir içeriğin ya geç gelmesi ya da hiç çıkmaması gibi özellikler PS3'ün ciddi dezavantajları. Üzerine bir de hala tam olarak oturmamış online servisleri, güdük PSN Store'u da eklerseniz PS3 almayı ciddi şekilde yeniden gözden geçirmek durumunda kalabilirsiniz.

XBOX 360



Konsolun üzerine bir lanet gibi çöken 3 kırmızı ışık faciası gözle görülür şekilde azalsa da hala devam ediyor ve hatta yeni teknik sorunları da yanında getiriyor. Üstelik Xbox 360'ın ülkemizde hala resmi olarak satılmadığını düşünecek olursanız, cihazın garantisinden de yararlanamayacağınızı biliyorsunuz demektir. Halihazırda bu iki büyük handikapı insanı Xbox 360 alırken birkaç defa düşünmeye zorluyor.

Wii



Wii oynanış olarak yeni açılımlar getirse de, görsel ve teknik açıdan çok geride kaldı. Wii'yi bir HDTV'ye bağladığınızda görseller hiç tatmin etmiyor. Son 2 yılda çıkan kaliteli oyun sayısındaki düşüş de insanı düşündürüyor, Nintendo da ailelere yönelik oyunlara ağırlık verdiğinden, 4 yıldır çıkmış klasikler bittikten sonra başında en az vakit geçireceğiniz konsol Wii olacaktır.

Ek olarak hem Wii'de, hem de Xbox 360'ta ayrıca pil masrafınız olacaktır. İki cihazın gamepad'i de pille çalışıyor. PS3'ün gamepad'i ise şarjlı ancak cihazın ömrü bittikten sonra pilini yenileyemiyor, gamepad'i direkt çöpe atıyorsunuz.

OYUN SATIŞLARINDA KİM ÖNDE?

Konsol firmalarının başarısının bir diğer göstergesi de, makinaları için ne kadar oyun satıldığıdır. Çıktıkları günden bu yana en çok satan oyunların rakamlarını az sonra vereceğiz, sıkı durun, sonuçlar sizi şaşırtabilir! (Satış rakamları 18 Temmuz 2009 tarihi itibariyledir)

Gördüğünüz gibi oyun satış rakamlarında Wii ortalığı darmadağın etmiş durumda! Tevekkeli bütün firmalar Wii'ye oyun yapmak için yarışıyorlar; Hem daha çok satıyor, hem de daha ucuza mal ediyorlar…

01


Wii Sports
Wii
46,10 milyon adet

02


Wii Play
Wii
23,81 milyon adet

03


Wii Fit
Wii
21,04 milyon adet

04


Mario Kart Wii
Wii
16,71 milyon adet

05


Halo 3
360
9,94 milyon adet

06


Super Smash Bros Brawl
Wii
8,53 milyon adet

07


Super Mario Galaxy
Wii
8,04 milyon adet

08


COD4: Modern Warfare
360
7,62 milyon adet

09


GTA 4
360
7,15 milyon adet

10


Mario & Sonic
Wii
7,02 milyon adet

Peki, bu listedeki Wii oyunlarına bakınca bir tuhaflık fark ediyor musunuz? Evet, *Mario & Sonic* hariç hepsi de Nintendo tarafından yapılmış oyunlar.

Şimdi bir de iki HD konsolumuzu kendi aralarında karşılaştırıp son notumuzu ona göre verelim:

	Xbox 360	PS3
GTA 4	7.150.000	5.690.000
Orange Box	850.000	210.000
Bioshock	2.220.000	430.000
Call of Duty 4	7.610.000	4.430.000
Street Fighter 4	1.100.000	1.280.000
Oblivion	2.730.000	920.000
Guitar Hero: WT	2.060.000	1.250.000
Call fo Duty 5	5.070.000	3.390.000
Fallout 3	2.410.000	1.440.000
Dead Space	810.000	610.000
Burnout Paradise	1.000.000	1.000.000
FIFA 09	1.940.000	2.260.000
FNR4	600.000	430.000

Bu seferki karşılaştırmada da Xbox 360'la PS3'e çıkan oyunlar arasında 360 oyunlarının daha fazla sattığını görebiliyoruz. Bu ve bir önceki veriyi karşılaştırdığımızda ortaya şu sonuç çıkıyor: Hangi konsol daha önce çıktıysa, hangisi daha ucuzsa ve hangi konsol daha fazla satmışsa, onun oyunları da daha fazla satıyor.



ÜÇÜNCÜ PARTİ FİRMALARIN OYUNLARI VE DESTEĞİ

PS3 ve Xbox 360'ün kendi stüdyoları dışındaki oyun firmalarından aldığı destek oldukça güçlü. Multi platform oyunların hemen hemen hepsi iki konsolda da çıkıyor. Sayı olarak Xbox 360 önde gidiyor olsa da, konsola özgü oyunların kalitesi konusunda PS3 biraz daha üstün (*MGS 4* tek başına konsol sattırabilen bir dış firma yapımı).

Microsoft ise dış firmalara birer ikişer özel oyun ürettirebiliyor. Elbette ki bunda Games for Windows'un etkisi çok büyük. *Left 4 Dead, Lost Odyssey* gibi oyunlar tamamen Xbox 360'a özel olarak üretildiler. İndirilebilir içerik konusunda da Microsoft'un üstünlüğünü görüyoruz. *GTA 4*'ün indirilebilir içerikleri Rockstar'la yapılan anlaşma çerçevesinde sadece Xbox 360'a özel olarak üretiliyor. Diğer yandan *Fallout 3*'ün indirilebilir içerikleri de şu an için sadece Xbox 360'ta bulunuyor.

Dış firma desteği konusunda Wii'nin pek bir problemi yok, peynir ekmek gibi oyunlarının satılmasının yanı sıra, oyunlarının yapımı diğer iki konsola göre %60 oranında daha ucuza maloluyor. Yine de en iyi oyunları genelde kendi ya da anlaşmalı stüdyolarından çıkıyor Nintendo'nun. Özellikle Capcom'un *Resident Evil Chronicles* serisi, SEGA ile yürütülen ortak oyunlar ile *Madworld, The Conduit* gibi oyunlar dikkate değiyor. Ama kalite olarak Nintendo'nun kendi oyunlarının yanına yaklaşamıyorlar, bu da konsol alma kararında insanları çok etkilemiyor.





ONLINE ARENADA HANGİ KONSOL DAHA YETENEKLİ?



İnternetin oyunlarla birleşmesi tam olarak yeni nesil konsollarla birlikte gerçekleşti. Eğer oturup tek başınıza takılmaktan sıkıldıysanız, zaten çoktan konsolunuzun online alemlerini keşfe çıkmışsınızdır. Ve firmalar online hizmetlerini geliştirmeye devam ediyorlar. Yeni eklenen özelliklerle birlikte oyun oynamanın ötesine geçiyoruz.



PlayStation 3: Online hizmetler bakımında piyasaya ilk sürüldüğü zamanlarda ezeli rakibi Xbox 360'ın oldukça gerisindeydi. Sony'nin online hizmetlerinin en büyük artısı tamamen bedava olmasıydı ancak kullanım kolaylığı, bağlantı kalitesi ve içerik çeşitliliği konularında rakibinden oldukça gerideydi.

Zaman içerisinde oldukça yol kat etti Sony. Önce PS Home, sonra VidZone servisini hizmete soktu. PlayStation 3 üzerinden online olarak oyun oynamanızın dışında, PlayStation Store üzerinden alışveriş yapabiliyoruz. Store'da oyunların deneme sürümlerini, eklentilerini, duvar kağıtlarını bulabiliyoruz. Ne var ki içerik çeşitliliği hala çok az.

PS Store'da PSOne klasiklerini de 3- 5 dolara satın almanız mümkün. Eğer bir PSP sahibiyseniz Store'da cihazınız için oyun ve çeşitli ürünler de bulabiliyorsunuz. Kullanım esnekliği ve keyfi açısından PS3 ve PSP'yi online hizmetlerde de birbiriyle bütünleştiren Sony, PSP üzerinden de Store servisini kullanmanıza olanak sağlıyor.

Store haricinde Home ve VidZone servisleri ile içeriğini genişleten Sony, çeşitlilik açısından hayli yol almış durumda. Home sürekli genişleyen bir dünya ve şu an için benzersiz bir hizmet. En yakın örnek olarak Second Life'ı gösterebileceğim Home'da ev tutabiliyor, arkadaşlarınızla buluşup çeşitli mini oyunlar oynayabiliyor, alışveriş yapabiliyor, filmlerin fragmanlarını izleyebiliyorsunuz. Home, fikir olarak muhteşem olsa da hala tam olarak oturamamış bir servis. Yükleme sürelerinin uzunluğu ve kullanılabilen alanların küçüklüğü göze batan dezavantajlar. Yine Home içerisine konuşlandırılmış bir sanal gerçeklik oyunu olan *Xi* ile ipuçlarını kovalayıp gizemli karakter Jess'in peşine düşerek hoş vakit geçirebilirsiniz.

VidZone Sony'nin 11 Haziran'da hizmete açtığı yeni video / müzik servisi. Sony BMG ve EMI'nin bütün arşivi de dahil olmak üzere 1.5 milyon şarkı, 25.000 video klibin tamamı elinizin altında. Bir PSP sahibiyseniz herhangi bir kablosuz internet noktasından evinizdeki PS3'ünüze bağlanabiliyorsunuz.

İndirilebilir oyunlara baktığımızdaysa çok parlak bir tabloyla karşılaştığımızı söyleyemeyiz. PS3'ün indirilebilir oyun sayısı halen Xbox 360'ın çok gerisinde. En kötüsü de, aynı anda farklı oyunlar oynayan arkadaşlarınızla sesli iletişim kuramıyor olmak. Aynı oyundayken de ses kalitesinin düşüklüğü ise acilen çözülmesi gereken bir sorun.

Xbox 360: Xbox Live servisinin geliştirmesini bir önceki nesilde tamamlamış olan Microsoft'un eli, yeni nesline girerken zaten oldukça güçlüydü. Sony insanlara düzgün bir online servis sağlamaya çalışırken, Microsoft zaten hazır olan servislerin üzerine neler ekleyebileceğini düşünüyordu. Bu yüzden şu anda Xbox Live'da oyun oynamak, Marketplace'den alışveriş yapmak, arkadaşlarınızla haberleşmek son derece rahat. Hem ses, hem de görüntü kalitesi PSN'den daha iyi.

Ama Xbox Live üyeliği PSN'in aksine paralı, bunu hepimiz biliyoruz. Sadece EA Games gibi kendi üyelik sistemini işleten firmaların oyunlarını oynamak için fazladan bir ücret ödemiyorsunuz. Çok oyunculu seçeneklerden yaralanabilmek için Xbox Live Gold üyeliğini satın almanız gerekiyor. Yıllık 40 Euro (90 TL) ödeyerek sahip olduğunuz Gold üyeliği ile Video Store'dan HD film indirebiliyor, SD film kiralayabiliyorsunuz. Görüntülü sohbet servisi, fotoğraf paylaşımı ve tüm bunları yaparken haberleşebilmek gibi hizmetlere de Gold üyeliğiyle ulaşabiliyorsunuz.

İkinci tip üyelik olan Silver ile temel Live fonksiyonlarına ulaşmanız mümkün. Sesli sohbet, Marketplace'den oyunların deneme sürümlerini indirebilme gibi seçeneklere hiçbir ücret ödemeden sahip olabiliyorsunuz. Video servisinin haricinde bir süredir durdurulan IPTV servisinin de yakın zamanda açılacağı söyleniyor.

Xbox Live'ın içeriği PSN'e göre daha güçlü, kullanımı daha rahat. Ödediğiniz yıllık ücretin karşılığını servis kalitesi olarak geri alıyorsunuz. Üçüncü parti firmalarla ilişkileri de oldukça güçlü olan Microsoft, Community Games ile serbest yapımcıların oyunlarını satmasına bile izin veriyor. Marketplace de çok



sık güncelliyor. Yeni çıkacak oyunların deneme sürümlerini Marketplace üzerinde PSN'den daha önce bulabiliyorsunuz.

Çok oyunculu seçeneklerde ise hiçbir problem göze çarpmıyor. Bağlantılar ve oyuncularla iletişim gayet stabil. Live'ın oyuncu eşleştirme seçenekleri de oldukça esnek olduğu için topluluk içi iletişim de sağlıklı bir şekilde ilerleyebiliyor.

Xbox Live Arcade de Live'ın en çarpıcı servislerinden biri haline gelmiş durumda. XNA topluluğu ile birlikte, hem üçüncü parti firmalar, hem de bireysel oyun geliştiricileri Live Arcade platformunu tam bir retro ve casual oyun cennetine çevirdiler.

Xbox 360'ın online konusunda PS3'ten geri kaldığı tek nokta ise kablosuz ağ alıcısına sahip olmaması. PS3, üzerinde sabit gelen bir alıcıya sahipken, Xbox 360 için bu aparatı ayrıca edinmeniz gerekiyor.

Wii: Nintendo Wii'nin online yetenekleri rakiplerine göre oldukça sınırlı, ancak konsolun kendi içinde çeşitlilik sunuyor ve oldukça da düzgün çalışıyor. Kanal sistemiyle hizmet veren Nintendo, Wii kapalıyken bile internete bağlı kalıyor. Cihazı hem kablosuz olarak, hem de network adaptörü ile internete bağlayabiliyorsunuz. Nintendo Wi-Fi Connection servisi ile destekleyen oyunları online olarak oynayabiliyorsunuz. Bu servis hem Wii'yi, hem de DS'i kapsıyor. Örneğin güncel oyunlardan *The Conduit*'i online olarak oynadık ve ne bağlantı hızında, ne de iletişimde hiçbir sorun yaşamadık. Elbette ki Wii'yi kendi içinde değerlendirmemiz gerektiğini hatırlatalım ve Cross-Chat gibi özelliklerin olmadığını baştan kabul edelim.

Nintendo Wii'nin servislerine baktığımızda, gözümüze ilk olarak Virtual Console çarpıyor. Bu servis sayesinde geniş bir retro oyun arşivine ulaşabiliyorsunuz. (Satın almak istediğiniz oyunlar için PS3'te ve Xbox 360'ta olduğu gibi pre-paid kartları kullanabiliyorsunuz.) Bu serviste erişebileceğiniz oyun arşivinde NES, SNES, Nintendo 64, Sega Master System / Mega Drive, TurboGrafx 16, TurboGrafx CD, Neo Geo ve en önemlisi Commodore 64 oyunları bulunuyor. Internet Channel'da web tarayıcısını çalıştırabiliyor, Forecast Channel'da ise detaylı hava durumu raporlarına ulaşabiliyorsunuz. WiiConnect 24 sistemi ise konsolunuz kapalıyken bile internet üzerinden veri alış verişi yapabilmenizi sağlıyor. Bu sistem sayesinde Nintendo size zaman zaman özel veriler gönderebiliyor. Örneğin, bir sabah uyandığınızda DS'iniz için yeni bir oyunun deneme sürümünün gelmiş olduğunu görebiliyorsunuz. Ek olarak bir haber kanalı, yarattığınız Mii'lerinizi paylaşabileceğiniz özel bir platform ve kullanışlı bir anket kanalı bulunuyor.

Wii'nin online servisleri temiz ve kullanışlı olsa da içerik çeşitliliği ve haberleşme bakımından PS3 ve Xbox 360'la yarışabilecek düzeyde değil.



NE KADAR ÖMÜRLERİ KALDI?

Bir konsolun ne kadar ömrünün kaldığını söyleyebilmek için belli kriterlerimiz var… Çıkacak oyunların kalitesi, donanım ömrü, yeni müşteri çekecek özel oyunlar ve bir sonraki konsol neslinin duyurulması gibi unsurlar konsolların ömrünü belirliyor. Aslında bulunduğumuz noktadan önümüzü rahat görebiliyoruz. Her üç konsol da belli bir gelecek vaat ediyor kullanıcılara.

PlayStation 3: Konsolun donanımı bir beş seneyi daha rahatça kaldırabilecek kapasitede. Şu ana kadar pek geliştirici dostu olmayan PS3'ün iç mimarisinin gizemlerini programcılar yeni yeni çözmeye başladı. Bu yüzden önümüzdeki dönemde PS3'e çıkacak oyunların çok ama çok sağlam olduğunu söyleyebiliriz. *Uncharted 2, Heavy Rain, Yakuza 3, DC Universe Online, Gran Turismo 5, EyePet, MAG, God of War 3* gibi oyunlar sağlam oldukları kadar, yenilikçi değerler de taşıyorlar. Sony'nin son zamanlarda PS Home ve VidZone gibi online servislere de ağırlık vermesi ile PS3'ün önünde daha gidecek uzun bir yolu olduğunu söyleyebiliriz. En az 2012'ye kadar pazarı rahatça götüreceğini düşünüyoruz.

Xbox 360: Üç kırmızı ışık verip patlamadığı sürece, oldukça sağlam bir cihaz. Bir dört seneyi daha rahatlıkla kaldıracaktır. Hele bir de DirectX 11 kullanan oyunlarla uyumluluk gösterebilirse sağlam üçüncü parti desteğiyle Xbox 360 tutulmayacaktır. *Mass Effect 2, Halo Wars, Alan Wake, Splinter Cell Conviction* gibi oyunlar son derece sağlam bir katalog oluşturuyor.
Kuşkusuz Xbox 360'ın en fazla gelecek vaat eden projesi *Natal*. Bu projenin varlığı bile konsolun en az üç yılı daha olduğunu garantiliyor.

Wii: Nintendo Wii'nin donanım ömrünün aslında çoktan geçmiş olduğunu biliyoruz. O nedenle oyun katalogunda sıçrama yaratacak yapımlar beklemek anlamsız. Yine de yeni bir Zelda oyunu, çeşitli Mario oyunları ve diğer exclusive'lerle iki sene daha rahatlıkla götürebilirler Wii'yi.
Yalnız Nintendo'nun WiiHD'yi 2010-2011 yılında çıkarmasını bekliyoruz. Bu nesilden çuvalla para kazanan Nintendo'nun teknolojik olarak da yeni bir nesil donanım piyasaya sürmesi gerekiyor artık. Tabii standart Wii derhal çöpe atılmayacaktır, bu kadar Wii sahibi varken oyunlar HD ve standart çözünürlük olarak iki versiyon olarak çıkabilir. Gerçi WiiHD çıkarsa, eski Wii'nizi onunla değiştirmek isteyeceğiniz de bir gerçek. Yani ömrü en kısa olan konsol Wii gibi görünüyor.

ONLINE ETKİNLİKLER

İçerik olarak baktığımız zaman ödüllü turnuvalar olsun, bilgi yarışmaları olsun PS3'ün ve Xbox 360'ın etkinlik takvimi gayet zengin. Örneğin Xbox Live'da artık gelenekselleşmiş etkinliklerle karşılaşıyoruz:

Pazartesi: Hoş geldin gecesi. Hafta başında Xbox Live'a yeni katılan kullanıcılar için çeşitli organizasyonlar düzenleniyor.
Salı: Aile gecesi. Genelde parti ve aile oyunlarının oynanıyor.
Çarşamba: Arcade gecesi. Live Arcade'in dibinin görüldüğü, seçilen oyunlarla skorların ve sürelerin kapıştırıldığı özel yarışmalar.
Perşembe: Spor oyunları gecesi. Spor oyunları üzerinden kapışmayı sevenlerin gecesi.
Cuma: FPS gecesi. Call of Duty'den, Quake 4'e kadar istenilen FPS kapıştığınız organizasyonlar.
Cumartesi: Dövüş gecesi. Yumrukların konuştuğu akşamlar.
Pazar: Yarış gecesi. Karşılıklı direksiyon sallamak isteyenlerin gecesi.

PS3'te de çeşitli aktiviteler var, ama oyunların sadece Sony oyunlarından ibaret olması katılımı çok kısıtlıyor. Bu satırların kaleme alındığı sırada PS3'ün haftalık online etkinlik programı şu şekildeydi.
Pazar: Everybody's Golf: World Tour Sunday Premier League
Pazartesi: PlayStation Home Quiz Night
Salı: Motorstorm Pacific Rift Fun Night
Çarşamba: Warhawk Wednesdays
Perşembe: Socom Confrontation Fun Night
Cuma: Resistance 2 Fun Night

Wii'de ise oyunların size sunduğu online seçenekler ve oyuncu topluluklarının buluşmaları dışında özel online event'ler organize edilmiyor.



SALONUN BAŞ KÖŞESİNDE DURACAKSIN!

Dış görünüm itibariyle her üç konsolun da oldukça şık cihazlar olduğunu söyleyebiliriz. Ama eğer iş o konsolu salonun ortasına koymaya geliyorsa, Wii'nin bu konuda boyut itibariyle bir adım öne çıktığını söyleyebiliriz. Xbox 360 ve PS3'ün kasaları Wii'nin neredeyse dört katı büyüklüğünde ve tasarım açısından da küçük birer Shuttle kasasını andırıyorlar.

Dikey pozisyonda konsolların büyüklükleri şu şekilde:

PS3: 32cm X 8cm
Xbox 360: 30.9cm X 8.3cm
Wii: 14cm X 3.5cm

PS3: Siyah kasası ve üzerine işlenmiş metalik PlayStation 3 logosu ile son derece şık. Ancak diğer elektronik ekipmanlarınızın yanında biraz yer açmanız gerekebilir.

Xbox 360: Adını aldığı 360° açı ve tasarımın birleştiği noktada yumuşak hatlara ve beyaz kasaya sahip Xbox 360 oldukça şık bir cihaz. Ancak hem gürültülü, hem de üzerindeki kiri fena halde belli ediyor.

Wii: Dekoratif oyların tümü Wii'ye. Hem küçük, hem şık, hem de sessiz. Konsolunuzu salonun ortasına koyacaksanız en iyi alternatif Wii.

2009 İtibariyle 3 Konsolun Başarı Karnesi

	PS3	360	Wii
OYUN DÜNYASINA NE KATTINIZ ŞİMDİYE KADAR?	7	8	9
RAKAMLAR YALAN SÖYLEMEZ: HANGİ KONSOL KAÇ SATTI?	5	7	9
CEBİMİZDEN ÇIKAN PARAYA KARŞILIK NE ALIYORUZ?	8	9	6
KONSOLA ÖZEL OYUNLARIN KALİTESİ	9	7	9
GENEL OYUN KALİTESİ	8	9	6
AYNI OYUN HANGİSİNDE DAHA İYİ?	8	9	-
OYUN SATIŞLARINDA KİM ÖNDE?	6	8	10
DIŞ FİRMALARIN OYUNLARI VE DESTEĞİ	7	8	7
ONLINE YETENEKLER	7	9	6
NE KADAR ÖMÜRLERİ KALDI?	9	9	6
EKSTRA PUANLAR: BÖLGE KODU VAR MI?	1	0	-1
EKSTRA PUANLAR: GAMEPAD'LERİ NASIL?	1	1	1
EKSTRA PUANLAR: ESKİ OYUNLARIMI ÇÖPE Mİ ATAYIM?	-1	0	1
EKSTRA PUANLAR: OFFLINE MULTIPLAYER	1	0	1
3 KONSOLUN BÜYÜK HATALARINDAN CEZALARI	-2	-3	-2
TOPLAM PUAN (10 ANA KATEGORİ+EKSTRALARDAN)	**74**	**81**	**68**

DİĞER ÖZELLİKLER

BÖLGE KODU VAR MI?

Ne güzeldir ki PlayStation 3 oyunları bölge ayrımı olmadan çalışabiliyor. Xbox 360 oyunlarının çoğunda ise halen bölge kodu uygulaması bulunuyor. Örneğin, *Alone in the Dark* tüm bölgelerdeki Xbox 360'larda çalışabiliyorken, *Battlefield 2: Modern Combat*'ta bölge kodu uygulaması bulunuyor. Bu nedenle sahip olduğunuz Xbox 360 konsolunun PAL mi yoksa, NTSC mi olduğunu dikkat etmelisiniz. Dikkat etmeniz gereken bir diğer konu ise sahip olduğunuz NTSC konsolun NTSC-J mi (Japonya, Uzak Doğu) yoksa, NTSC-U/C (ABD, Kanada) mi olduğu. Bazı NTSC oyunlar bu iki bölge ayrımı yüzünden nadir de olsa çalışmayabiliyor. Wii'de ise bütün oyunlarda bölge kodu uygulaması bulunuyor.

ESKİ OYUNLARIMI ÇÖPE Mİ ATAYIM?

Saçma bir şekilde PS3'te PS2 oyunları oynayamıyoruz! İlk parti PS3'lerin tümünde PS2 uyumluluğu bulunuyordu. Maliyeti yükselttiği için bunu gerçekleştiren çipi çıkarttılar, bir süre emülatör sayesinde PS2 ve PSOne oyunlarını oynayabildik. Sonra onu da kaybettik ve elimizde God of War 2'yle kalakaldık!

Xbox 360 da çoğu Xbox oyunlarını çalıştıramıyor ancak giderek genişleyen bir geri uyumluluk katalogu var. Xbox klasiklerinin hemen hepsi oynanabiliyor.

Nintendo Wii ise geri uyumluluk konusunda mükemmel ötesi durumunda. GameCube oyunlarının tümünü oynayabiliyor olmanızın dışında, Virtual Console sayesinde NES, SNES, Nintendo 64, Sega Master System / Mega Drive, TurboGrafx 16, TurboGrafx CD, Neo Geo ve Commodore 64 oyunlarını bile Wii üzerinden oynayabiliyorsunuz.

OFFLINE MULTIPLAYER

PS3'e en fazla yedi, Xbox 360'a ise en fazla dört gamepad bağlayabiliyorsunuz. Her üç konsolda da bolca parti oyunu bulunuyor. *Rock Band, Guitar Hero* gibi seçenekler her üç konsolda da var. Ancak bu kez öne çıkan konsol, cümbür cemaat oynanabilen oyun katalogu ile Nintendo Wii.

Özellikle *WarioWare, Wii Sports, Super Smash Bros* yeni çıkacak olan *Wii Sports Resort, Rabbids* serisi ve *Wii Play* gibi oyunlarla evde oyun konsolu ile parti yapmanın en iyi yolu bir adet Nintendo Wii edinmek. Gelgelelim bizim ofiste partiler ya *Fight Night* ya da *PES* ile yapılıyor. Arada da *Guitar Hero* ve *Singstar* atıyoruz…

GAMEPAD'LERİ NASIL?

Aslında bu karşılaştırmayı bir anket şeklinde yapmak daha doğru olurdu. Çünkü ofis içinde kimimiz Xbox 360'ın gamepad'ini daha ergonomik bulurken, kimimiz de Dualshock 3'ten vazgeçemiyor. Yine de bir-iki alanda gamepad'lerin birbirine üstün gelebiliyor. Örneğin, Dualshock'un analog çubuklarının hareket alanı, Xbox 360 gamepad'ine göre daha geniş. Buna karşılık Xbox 360 gamepad'inin tetik tuşları (LT, RT) çok daha hassas ve daha kullanışlı. Dualshock daha küçük ve çok daha hafif. Buna karşılık Xbox 360 gamepad'i ele daha iyi oturuyor.

WiiMote ise yine tamamen ayrı bir kategoride. Hareket algılayarak oyun oynamanızı sağlayan bu cihazı ya seversiniz, ya sevmezsiniz. Bizim fikrimiz WiiMote'un gayet kullanışlı ve şık bir cihaz olduğu yönünde. Elde ağırlaşmıyor ve tüm tuşlara ulaşmak oldukça rahat.









BÜYÜK AN GELDİ: 2009 İTİBARİYLE HANGİ KONSOL ÖNDE?

Lütfen… Lütfen… Bayanlar, baylar sessizlik istiyoruz. Kararlar elimizdeki zarfın içinde. Ve emin olun kararımızı son derece adil bir şekilde verdik. Taraflar kozlarını paylaştılar, biz de notlarını pay ettik. Şimdiyse açıklama zamanı… Üçüncü sırada, Nintendo Wii'yi görüyoruz. Eğlenceli parti oyunları, yenilikçi kontrol sistemi, retro oyunculuğa verdiği destekle puan olarak PS3'e oldukça yaklaşmayı başardı. Oyun kalitesi biraz daha yüksek ve donanımı günümüze yakışan bileşenlerden oluşsaydı çok daha yüksek bir yerlerde görebilirdik onu…
İkinci sırada ise PlayStation 3 var. Piyasanın büyük oyuncularından biri olarak her zaman şampiyonluğa oynayan PS3'ü son sırada yer almaktan kurtaran özel oyunlarının yüksek kalitesi oldu. Ne var ki hala oturmayan online sistemi ,üçüncü parti desteğini süratle kaybediyor olması ve inatla fiyatını indirmemesiyle en büyük rakibinin gerisinde kaldı.
Ve şu anki liderimiz Xbox 360. Açık ara kopup gitmesini önleyen tek şey 3 kırmızı ışık hatası ve gerçek anlamda exclusive oyun azlığı… Ancak tüm özelliklerini dengeli kullanan, online servislerini son derece kaliteli tutan ve üçüncü parti desteğini giderek artıran Xbox 360, şu an konsol dünyasının şampiyonu durumunda. Hem sahip olduğu kullanıcıları memnun ediyor, hem de gelecek projeleri ile bizleri heyecanlandırıyor. PS3'ün nefesini ensesinde hissetse de işini giderek daha doğru yapmaya başlayan Microsoft'u tebrik ediyoruz. ***Ama getirin şu aleti artık, asabımızı bozmayın!***

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008
FAR CRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> **İNCELEME:** Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> **DOSYA:** Krizde Oyuncu Olmak
> **REHBER:** GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi



ŞUBAT 2009
STREET FIGHTER IV
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Psychonauts
> **İNCELEME:** Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009
> **DOSYA:** 2008'in En İyileri
> **DONANIM:** 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi



MART 2009
RESIDENT EVIL 5
> **İNCELEME:** Dawn of War 2, Empire Total War, FEAR 2, Burnout Paradise, GTA 4 Lost and Damned, Loco Roco 2, Fallout 3 Anchorage, Little Big Planet: MGS Pack, Naruto Broken Bond
> **DOSYA:** Gizli Dosyalar, Electronic Gaming Monthly, Online oyunlar rehberi
> **DONANIM:** 21 Ekran kartı testte



NİSAN 2009
GOD OF WAR 3
> **HEDİYE:** Dev God of War 3 ve Starcraft 2 posterleri
> **İNCELEME:** Silent Hill Homecoming, Red Alert 3 Uprising, Cryostasis, Tom Clancy's HAWX, Men of War, Halo Wars, Madworld
> **DOSYA:** Türk Oyun Sektörü Patlamaya Hazırlanıyor, Kendi Arcade Kolunuzu Yapın!



MAYIS 2009
MAFIA 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posterleri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için ipuçları ve testler



HAZİRAN 2009
MODERN WARFARE 2
> **HEDİYE:** Wolverine & Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** The Sims 3, Still Life 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Zeno Clash, Helldorado
> **DOSYA:** Ah şu fanatikler
> **DONANIM:** Bir network hikayesi: Yerel bir ağ nasıl kurulur?



TEMMUZ 2009
LEFT 4 DEAD 2
> **HEDİYE:** Karahan Online & E3 Özel DVD'siyle 2 DVD'li
> **İNCELEME:** Infamous, Prototype, Ghostbusters, Street Fighter (PC), Overlord 2, Aion beta
> **DOSYA:** Oyunlar ve Savaş, E3 2009 izlenimleri
> **REHBER:** Prototype

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.
* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



bu ayın gezilesi oyunları

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

JUAREZ ÇAĞIRDIĞINDA GİDECEKSİN -ALİ SEZGİN

Küçüklüğümde hiç kovboylara özenmedim, büyünce kovboy olmak gibi bir isteğim olmadı. Yalan söyleyemem; çok istedim diğer çocuklar gibi dıkşın dıkşın efektleri çıkartarak sokaklarda koşuşturmayı… Ama karakterime uymuyordu, ne yapayım? Bir kere bende yabancıları sevmemek gibi bir takıntı yok. Bırakın İngiliz'i Fransız'ı, Mars'tan adam gelse ters ters bakamam, sarılır öperim ben. Sonra şu güneş batarken yapılan düellolara ne demeli? Kolay kızarım belki evet ama kolay da affederim. Güneş batana kadar zaten unuturum ki ne olmuş bitmiş. Bana yanlış yapan adamın kafasına meşe odununu o anda geçirmek isterim ben.

Call of Juarez: Bound in Blood, Billy isimli yarı Kızılderili, yarı kovboy bir çocuğun etrafında geçiyor. Hayatını geçirdiği küçük sınır kasabasında sevgi dolu babası, çok sevdiği papaz amcası ve annesiyle... Eeaa, bir dakika… Evet sanırım hepiniz bunun orijinal Call of Juarez'in konusu olduğunun farkındasınız. Aşmış bir aksiyon oyunu olmamasına rağmen CoJ'un senaryosu öyle vurucuydu ki bazı yerlerde hâlâ Bound in Blood'ın yerine onun hikâyesini anlatanlar olduğu söylenir… Oysa Bound in Blood, Call of Juarez'in çok daha öncesine, iç savaş dönemine gidiyor. Döneminin iki çiftçisinden ibaret olan iki kardeş Ray ve Thomas Mccall, güneylilerin çağrısıyla cepheye gidiyorlar. Kardeşlerden Ray, iki tabancası ve yanından ayırmadığı dinamitiyle oldukça ünlü bir silahşör olma yolunda ilerlerken, Thomas tüfeğinin ve de düşmanın arasına sızıp işlerini sessizce bitirmesine imkan veren zekâsı sayesinde Güney ordusu içinde oldukça popüler hale gelmiştir. Girişin ardından gelişme bölümü gelen her öyküde olduğu üzere, bu durum çok uzun sürmeyecektir. Savaşın ve yıkımın kendi topraklarına yaklaşmasıyla beraber iki kardeşin aile, cephe ve hatta birbirleri arasında bir seçim yapması gerekecektir.

"İNAN BANA, O KADAR HIZLI DEĞİLSİN"

Ray ve Thomas'ın annelerinden öğrendikleri iki önemli ders vardı. İlki kimseye güvenmemek. İkincisiyse aile bağlarının her şeyden önemli olduğunu unutmamak. Oyunumuza işte tam da aklından bunlar geçtiği bir anda Ray'le başlıyor. Ray kendi hattını korurken kardeşi Thomas'ın bulunduğu cephenin saldırı altında olduğu haberini alıyor ve doğal olarak safını terk ederek abisinin yanına koşuyor. Söylediğim üzere Ray ailenin tosunu. Aklı pek iyi çalışmıyor belki ama kendisi ordudaki en iyi silahşörlerden biri. Aslında Ray'i oynarken fark edeceksiniz, Bound in Blood pek çok yönden sıradan bir FPS olmasına rağmen eklediği küçük özelikler sayesinde rakpilerinden ayrılmayı iyi biliyor. Karşılaştığım ilk farklılık Ray'in birden fazla askerle karşılaştığı sahnede oldu. Normal bir oyunda iki hedeften önce birinin, sonra da kalanın işini bitirirken Call of Juarez'de böyle bir kuyruk oluşturmak gerekmiyor. Onun yerine Ray'in imleci ikiye bölünüyor ve yavaş yavaş tek bir hedefe doğru yöneliyor. Aslında bunu karakterin

1- Aksiyonun tavan yaptığı noktalarda bile oyun akıcılığından hiçbir şey kaybetmiyor.

2- Oyun anlayışınıza uygun silahı seçmek, oyunda büyük önem taşıyor.







Batının en sert iki kovboyuna karşı atar yapmanın sonu çoğunlukla hüsran oluyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kovboy konseptini başarıyla yansıtması
+ İki farklı oynanış seçeneği
+ İlk oyunu bilenler için ilgi çekici senaryo
- İlk oyunu bilmiyorsanız hikâye çok havada kalıyor
- Senaryo sunumu yeterince başarılı değil

1- Yıldız işaretinin ne anlama geldiğini tahmin edebileceğinizi umuyorum.

2- Faresi hızlı olan kazansın.



1



2

SENARYO İLK OYUNA GÖRE DAHA BAŞARILI. AMA UNUTMAMALI Kİ BİR YEMEĞİN KALİTESİ KADAR ONUN NASIL SERVİS EDİLDİĞİ DE SON DERECE ÖNEMLİDİR

iki elini yeterince etkili biçinde kullanamıyor olmasına da yorabiliriz ama eğer doğru hizalayabilirseniz tek taşla iki kuş vurma şansınız oldukça yüksek. Oyunun aslında pek çok değişik yanı var ama sırayla gitmek istediğim için özel yeteneklerden bahsetmek istiyorum. Karakterlerimiz kısa süre içinde yeterince düşman vurabilirlerse kendi "özel güçlerini" kullanabiliyorlar. Ray sayıları 12'ye kadar olan düşmanlarını saniyeler içinde kurşuna boğarken, Thomas, seçtiği 6 ayrı hedefi tek vuruşta öldürme şansına sahip.

KIMILDAYANI YAKARIM!

Sonunda bir şekilde Thomas'ı buluyoruz ve oyunun keyfi buradan itibaren seviye atlıyor. Yanlış anlaşılmasın, kardeşler tek başlarınayken de gayet güçlüler ama bir araya geldiklerinde tam anlamıyla durdurulamaz oluyorlar. Ortaklaşa oynanan oyunlarda olduğu üzere karakterlerin işbölümü yaparak ilerlediği bölümler var elbette ama konumuz bu değil. İki karakter de farklı alanlarda uzmanlaştığı için birinin yetersiz kaldığı yerde diğeri kontrolü eline alıyor. Örneğin bir noktada evin kenarındaki 4-5 askeri haklayan Ray kurşun doldurmak üzereyken o anda uzak bir noktadan üzerlerine makineli tüfek ateşi yağmaya başlıyor. Tabancalarıyla Ray bu noktada tam anlamıyla çaresiz kalmışken, Thomas devreye giriyor ve uzun menzilli silahlarıyla tüfeği etkisiz hale getiriyor. Bunun dışında iki karakterin bir arada kullanıldığı oyunlardan alıştığımız sırt sırta verme, kapıları beraber basma gibi özellikler de kullanılıyor.

Birkaç zorunlu görev dışında ister Ray'i isterseniz de Thomas'ı kullanarak ilerleyebilirsiniz. Hangi karakteri kullandığınız oyunun senaryosunda veya görevlerde değişiklik göstermemesine rağmen iki karakterin oynanışı o kadar farklı ki tekrar oynadığınız bölümlerde bile yepyeni deneyimler yaşayabiliyorsunuz. Bound in Blood'ın bir diğer önemli özelliği de oyunda bir noktadan itibaren yan görevleri oynayabiliyor oluşumuz. Bunlar tam anlamıyla ana hikâyeye etki etmiyor ama görevler içinde geçen diyaloglar ve ara sahneler Ray ve Thomas'ı daha iyi tanımanız için bolca şans veriyor. Oyuna aslında bir noktada *God of War*'un FPS şubesi diyebiliriz. Yeni nesil birçok oyunda yavaş yavaş karşımıza çıkmaya başlayan tek tuşa basarak harikalar yarattığımız sahte sinematiklere Call of Juarez'de de fazlasıyla denk geliyoruz. "Bölüm sonu kovboylarıyla" yapılan düellolarda, karakterlerin özel yeteneklerini kullandıkları bölümlerde ve Thomas'ın yüksek yerlere çıkmak için kullandığı kırbacında çoğu zaman bu özellikleri kullanıyoruz. Doğrusunu söylemek gerekirse fareyi sağa sola bükerek bu hareketleri yapmaktansa aynı hareketleri oyun kolu kullanarak gerçekleştirmek bana daha cazip geliyor ama bu bile artık sıradanlaşmaya başlayan FPS türü düşünüldüğünde hiç yoktan iyidir diyebilirim.

Oyunun ilk Call of Juarez'den iki önemli üstünlüğü var. İlki yenilen oyun motoru Chrome Engine 4 sayesinde oyun alanının neredeyse 3-4 kat genişlemiş olması. Bound in Blood'ın oyuncuya nadiren özgürlük sunan yapısı dolayısıyla bu alanlar ikilimiz için sadece düşmanların girebileceği daha fazla nokta olacağının göstergesi. Ama bu aynı zamanda daha fazla siper alanı ve karakterlerimiz için farklı oynanış seçenekleri anlamına geliyor. İkinci büyük geliştirme de optimizasyondan kaynaklanıyor. Oyunu test ettiğim düşük bütçeli sistemlerde bile en ufak bir yavaşlama veya takılmaya rastlamadım. Açıkçası eskime faslını bile uzun süre önce geçmiş bilgisayarımda, konsollarımdan aldığım kesintisiz ve takılmasız oyun keyfini bulmayı pek beklemiyordum.

"EV DAĞINIK, SEN KIZILDERİLİLERİ ÇAĞIRIYORSUN!"

Bu noktaya kadar yazdıklarımı okuduktan sonra Bound in Blood'ın kusursuz bir Vahşi Batı oyunu olduğunu düşünüyorsanız, okumaya devam edin. Çünkü aslında orijinal Call of Juarez'in sahip olduğu sorunlar farklı bir şekilde burada da sürüyor. İlk oyun aksiyon bazında yetersiz oluşunun üstüne, çok fazla açık noktası bulunan senaryoya odaklanması yüzünden oyuncuda gereken etkiyi yaratamıyordu. Aslında yapımcılar Bound in Blood'da derslerini aldıklarını fazlasıyla belli ediyorlar ama bu sefer de tam tersi bir durum söz konusu. Senaryonun ilk oyuna fazlasıyla bağlı olması nedeniyle, Call of Juarez'i oynamamış olanların özellikle belli noktalarda fazlasıyla affallayacağını tahmin edebiliyorum. Bound in Blood temel olarak daha aksiyona dayalı bir oyun olmasına rağmen senaryo sunumu pek çok notada küçük "girişler" yaparak kendini belli ediyor. Açıkçası fazla detaya girip oyundan alacağınız keyfi bozmak istemem ama ilk oyundan karşılaşacağımız belirli karakterlerin en azından geçmiş oyundaki hallerinden daha fazla bahsedilmesini beklerdim. Dürüst olmak gerekirse yine ilk oyundaki gibi aksiyon ve hikâye terazisinde dengenin tam oturtulamadığını düşünüyorum. Oyunun senaryosu ilk oyuna göre fazlasıyla başarılı ama unutmamak gerekir ki bir yemeğin kalitesi kadar onun nasıl servis edildiği de son derece önemlidir.

Bound in Blood için piyasadaki en iyi Vahşi Batı oyunu demem yanlış olmaz. Sonuçta piyasada bir elin parmakları kadar bile kovboy oyunu olmadığını düşünürsek, tercih yapmakta zorlanacağınızı sanmam. İki farklı oynanış türü ve kalburüstü senaryosuyla sizi yaz tatilinizde oyalayabilecek bir oyun arıyorsanız Bound in Blood'ı denemenizi tavsiye ederim. Yine de beklentilerinizi fazla yükseltmemenizde fayda var.

> **Tür:** First Person Shooter > **Yapım:** Techland > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (69 TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3.2GHz işlemci, 1GB RAM, Shader Model 3 uyumlu 256MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz işlemci, 3GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.callofjuarezgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Vahşi batı hiç bu kadar uzak olmamıştı. Aksiyon bu kadar sağlamken biraz da senaryo kopukluğunu düzeltselermiş keşke.

8.4







Kovboy mitinin eğlence sektörü ve ideolojinin kesişimindeki ilk büyük gösterisi, büyük bir Yerli katili olan Buffalo Bill'in kahramanlaştırılmasıydı.

KOVBOY MİTOLOJİSİNDE ANLAM ARAYIŞLARI

"...AMERİKANLAR, ESKİDİ BUNLAR, İŞÇİ SINIFI KOVBOYLAR..." -K. MEHMET KENTEL

Sarı güneşe doğru uzanan sarı çöller, kumun sarısı kıyafetlerine toz olarak bulaşmış atlılar, atlıların bellerinde altı patlarlar, kafalarında hafifçe öne düşürülmüş geniş şapkalar, sırtlarında deri yelekler. Çok fazla konuşmayan, konuştuğunda doğru şeyi söyleyen ama sözü genelde silahına bırakan, belli davranış kodları çerçevesinde hareket eden ve karşındakilerden de benzerlerini bekleyen bir insan tipi. Düzeltelim, bir *erkek* tipi. Ortaçağ Avrupası'ndaki şövalyeler ve onların "onur kodları"nın, "Vahşi Batı"ya uyarlanmış hali adeta. Amerika'nın bir bölgesinin, bir zamanına damga vurmuş, en azından öyle kabul ettiğimiz, kültürel yansımalarını ise hâlâ gündelik hayatlarımıza davet ettiğimiz kahramanları: Kovboylar. "Vahşi Batı"nın tipik kahramanı olan bu "öküz-çocuk" hakkında yaratılan miti gerçekçi buluyor musunuz?

Birçok araştırma gösteriyor ki kovboy mitolojisi kendiliğinden oluşmuş, doğal koşullarda beslenmiş, zamanla pişmiş bir gelenek olmaktan çok uzak. Tam tersine, direkt politik müdahalelerin sonucunda, bazı kültürel koşulların ve özelliklerin seçilip kendi bağlamlarından kopartılmasının ve belli amaçlar doğrultusunda yeni formlara sokulmasının bir örneği. *Call of Juarez*'de, *Gun*'da, *Desperados*'ta, *Outlaws*'da gördüğümüz ve çok yakından tanıdığımız bu adamların kökeni, İspanyol sömürgecilerin Amerika'ya getirdiği çiftlik sistemine dayanıyor. Normal kovboy mitolojisi, kovboyların bu çiftliklerin önce koruyucusu, büyüdüklerinde de sahibi olacağını varsaysa da, "kovboy" terimi buradaki hayvanlara çobanlık yapan, çok az maaş alan ve geçici işlerde çalıştırılan insanlar için kullanılıyordu. Bağımsızlık kazanıldıktan sonra, 19. yüzyılda bu çiftlikler, büyük şirketlerin egemenliği altına girdi ve kovboylar Vahşi Batı'da yeşermekte olan vahşi kapitalizmin ezdiği sınıfların en göz önündeki üyeleri oldular. Beverly Stoeltje'nin anlattığına göre kovboylara kumar oynamak, at sırtında yarışmak ve bunun gibi diğer eğlence biçimleri yasaklanmıştı. Kovboylarsa kendileri hakkında yaratılan mitolojinin hiç anlatmadığı yollara başvurdular büyük şirketlere karşı, işçi sınıfının normal yollarından çok farklı da değildi aslında bunlar: Greve gittiler. Grevleri başarısız olunca şirketlerin gücü daha da arttı. Yeni oluşmaya başlayan modern dünyanın "küçük insanları"ydı aslında kovboylar, ama popüler kültür onları başka türlü göstermeyi başardı. Peki bunu nasıl yaptı?

Amerika'da Vahşi Batı her zaman "daha fazla genişlenmesi gereken" alan olarak görüldü, klasik liberalizmin "herkese yetecek kadar yer" fikriyle, Sosyal Darwinizm'in "en güçlü olan kazanır" mantığı birleşti ve o topraklar, üzerinde kimsenin yaşamadığı, vaat edilen, özgürce at koşturulacak alanlar olarak hayal edildi. Ama bu projenin bir kahramana ihtiyacı vardı. O ihtiyaç da, sosyal gerçeklikteki yeri giderek küçülen, endüstrileşmeyle beraber tüm ayrıcalıklarından ve haklarından mahrum kalan kovboyları yeniden yaratarak karşılandı. Bir insan tipinin içindeki "gerçek küçük insanlar" çıkartılıp yerine yeni bir aristokrat sınıfı sokuldu. Daha sonraları başkan olacak Theodore Roosevelt'in öncülük ettiği bu proje, kovboyları "romantik bir geçmiş"in sembolleri olarak kutsadı. Çiftliklerde pis işleri yapan kaba saba adam imajı, yerini "anglo-sakson vatanseverler"e bıraktı. 20. yüzyılın başında klasik kovboy mitolojisini doğuran romanlar arka arkaya yayınlandı, daha sonra sinema "Amerikan hayat tarzının" en önemli taşıyıcısı haline gelince, kovboylar da bu tarzın sembolleri olarak tüm dünyaya pazarlandı. Özellikle Amerikan muhafazakâr gelenek için çok önemli bir kimlik göstergesi oldu kovboy imajını tamamlayan şeyler. Bush'un her fırsatta Texas'taki çiftliğine gidip şapkasıyla poz verdiğini unutmamışızdır herhalde?

ABD'de 19. yüzyılda bizon soyunun tükenme sınırına geldiğini biliyor muydunuz?



Vahşi Batı oyunları da bu mitolojiden besleniyor. Kovboylar, belki Roosevelt gibi zengin aristokrasiyi temsil etmiyorlar bu yapımlarda ama asla "küçük adam" olmuyorlar, hep büyük projeler, büyük aşklar, büyük hazineler peşinde koşuyorlar. Onurlarıyla yaşıyor, onurlarıyla ölüyorlar. Sergio Leone'nin tanımladığı gibi, "İyi" ve "Kötü" oluyorlar, ama asıl kötülenen, oyunun kurallarına uymadığı için "Çirkin"ler oluyor. Para ya da vatan için öldürüyor olmaları değişiyor belki ama içerikten bağımsız olarak onlar hep aynı tipi dolduruyorlar. Silahın en iyi dost, "cool" karizmanın geçer norm olduğu bu imaj dünyasında, belli bir erkeklik kurgusu, iktidarı, şiddeti ve küfürleriyle, hepimize keyifle oynatılıyor.

Keyifle oynamaktan kaçmayı değil ama farkında olmayı öneriyorum. Sonrası, ben ne dersem diyeyim, *dıkşınya, dıkşınya,* ne de olsa...



Kovboy mitolojisini tiye alan kahramanlar da var.

TALES OF MONKEY ISLAND

THE SECRET OF MONKEY ISLAND®

SPECIAL EDITION





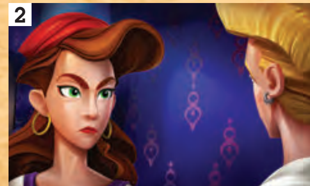
BU MAYMUN KAÇ KAFALI? -C. SERPİL ULUTÜRK

Size martaval okuduğumuzu sanıyordunuz değil mi? Biz *"eskiden oyunlar şöyle güzeldi, böyle muhteşemdi"* diye anlattıkça hikâye uydurduğumuzu, en iyi ihtimalle abarttığımızı düşünüyordunuz. Kafanızın üstünde beliren *"bırak allasen"* yazılı düşünce balonunu görmüyoruz mu zannetmiştiniz? Görüyorduk… Ama kalbimiz biraz kırılsa da anlatmadan duramıyorduk. Eskiler gerçekten güzeldi çünkü (bir de yaşlandıkça çenesi düşüyor insanın). Mesele sizin bunu asla anlayamayacak olmanızdı, yazıktı size… İşin kötüsü, yıllar geçtikçe biz de karıştırmaya başladık neyi savunduğumuzu. Yeni oyunları oynadıkça kıstaslarımız değişti, bir oyundan ne beklememiz gerektiği konusunda kafamız karışıyordu artık. Sizi bizim tarafa çekmeye çalışıyorduk güya ama yavaş yavaş *zekâ* yerine *grafik*, *eğlence* yerine *kolaylık*, *samimiyet* yerine *oyun ömrü* falan gibi yeni model değerlere bağladık oyun zevkimizi. N'oldu sonra? Bilmem, gözlerimi açtığımda Mêlée Island™ topraklarında ve güvendeydim, öncesini hatırlamıyorum. Kâbus görmüş olmalıyım.

1- Elaine çok güzel, dolunay çok güzel, Monkey Island'daki her şey çok güzel.

2- Hazır cevaplığıyla meşhur karakterimiz Guybrush Threepwood, bazı özel anlarda sadece bir kaplumbağa kadar konuşkan.





ESKİDEN BURALAR HEP MUZDU

Melee Island'da olmak, çocukluğunuzu geçirdiğiniz mahalleye dönmek gibi. Zihninize devasa boyutlarıyla kazınmış olan bütün mekânların aslında avuç içi kadar olduğunu fark edip şaşırıyorsunuz önce. Sonra girip çıktığınız her yerde, konuştuğunuz her karakterde kendi geçmişinizle ilgili bir şeyler yakalar gibi oluyorsunuz, hatırlayamıyorsunuz belki (ben hayatta hatırlayamam mesela) ama "geçmişin burnuna dokunmak" hissini tam olarak alabiliyorsunuz, hatta sahneleri hatırlıyorsanız o burnu karıştırıyor gibi bile hissedebilirsiniz. Peki ya oyunu önceden hiç oynamamış olanlar? Onlara ne desem bilemiyorum (yuh demek istiyorum ama diyor muyum? Hayır, yerim bol olsa derdim belki) ama onların da içi rahat olsun, oyunun açılış menüsünde "Monkey Island tarikatına üye olmayan giremez" falan yazmıyor. Aksine, tüm zamanların en sevilen oyunlarından biriyle tanışmak isteyen herkes için, hiçbir şey kaçırmasınlar diye sıfırdan başlıyor her şey. The Secret of Monkey Island, 20 yıllık hikâyesinin her bir satırını, her bir sahnesini, bütün bulmacalarını, nesnelerini ve tüm oynanış özelliklerini bugüne taşıyor.

Oh, 20 yıl mı dedim? Yıllarca oynanmaya devam etmiş olsa da Monkey Island serisinin bu ilk bölümü gerçekten yaşlı bir oyun ve ben her ne kadar böyle bir insan tipinin varlığını reddetsem de bazılarınız için bu oyun sadece başkalarından dinlediği bir efsaneden ibaret. Peki o zaman, inadı bırakıyorum ve anlatıyorum… Hikâye Guybrush Threepwood'un korsan olmaya karar vermesi ve kariyerine başlamak için Melee Island'a gelmesiyle başlıyor. Kahramanımız yüzme bilmeyen ama su altında 10 dakika nefesini tutabildiği için korsan olabileceğine inanan bir özenti ("I'm a mighty pirate!" diyor soranlara). Melee Island ise LeChuck isimli hayalet kaptanın korkusuyla işi gücü bırakmış ayyaş korsanlarla dolu bir ada ve burada yaşayan insanların Guybrush'a yardım etmek konusunda çok da hevesli olduğu söylenemez. Yine de kahramanımız bir yolunu bulup başlıyor korsanlık eğitimine. O arada şehrin valisi Elaine'e âşık oluyor. Söz düellosuna dayalı kılıç derslerini (Insult Swordfighting) tamamladığı sırada Elaine'in LeChuck tarafından kaçırıldığını öğrenince tayfasını ve gemisini toplayıp LeChuck'ın hayalet gemisinin peşine düşüyor. Ve tabii ki denizin bittiği ve maceranın derinleştiği yer Monkey Island oluyor…

DURUN, BAŞTAN ANLATMALIYIM

Evet işte, biliyordum, ben anlatınca komik olmuyor. Gerçek hikâyenin yukarıdaki kalas gibi paragrafla hiç ilgisi yok aslında, ne kadar uğraşsam da olmayacak, çünkü oyunun bütün güzelliği detaylarında saklı. Korsanların takıldığı Scumm Bar'ın köpeği Spiffy'den ikinci el gemi satıcısı Stan'e, Ar Damarı Çatlamış Adamlar'dan (Men of Low Moral Fiber) kolesterol hesabı yapan yamyamlara kadar karşınıza çıkan her karakterin eğlenceli bir tarafı var. Esas oğlanımız Guybrush apayrı bir dünya zaten. Aynı anda hem şaşkın (özellikle Elaine'le tanıştığı sahnedeki



1- Tüm zamanların en hoş macera oyunu sahnelerinden birini yaşamak için Melee Island'da Vali Konağı'na uğramalısınız.

2- Eşsiz ipucu: Bu adama Loom'u sorun.





BU YENİDEN YAPIMIN ŞAHANELİĞİ KARŞISINDA ŞAPKA ÇIKARTIYORUM, YANAKLARINDAN ÖPÜYORUM YAPIMCILARIN, ELLERİNİ SIKIYORUM...

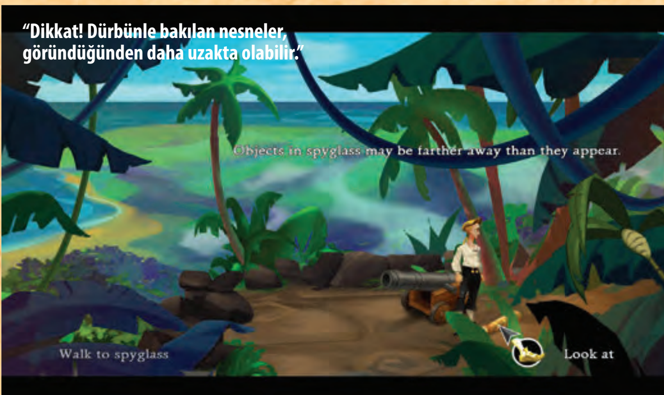
repliği oyun tarihinin en epik anlarından biri), hem hazırcevap, hem korkak, hem kararlı ve kesinlikle her haliyle çok sevimli… Özellikle oyunu Kaan'la birlikte oynadığımız bölümlerde en büyük eğlencemiz gidip Captain Smirk'in kapısını çalmaktı. Gerçekten de bir süre sonra öyle bir kabulleniyorsunuz ki Guybrush'ın tavırlarını, her şey komik gelmeye başlıyor. O gidip "tok tok tok" diye vurdukça kapıya, siz gülmekten yıkılıyorsunuz (bize öyle oldu en azından). Aynı diğer karakterler gibi kendisiyle, sizinle, oyunun yapımcılarıyla dalga geçiyor Guybrush, bulmacaları ciddiye almıyor, olmadık bir şey istediğinizde (sanki kendisi mantık abidesiymiş gibi) şak diye cevabı yapıştırıyor, aptal bir sırıtışla kalıyorsunuz. Tek zayıf noktası Elaine. Guybrush'ın tutukluk yapması için Elaine'in adının geçmesi yetiyor.

Buraya kadar anlattıklarım Monkey Island'ı daha önce hiç oynamamış olanlar içindi. Bu dakika itibariyle hepsinin ikna olduğunu ve oyuna başladığını varsayıyorum ve bir "yeniden yapım" olarak The Secret of Monkey Island'ın Special Edition'ını övmeye başlıyorum. Övmekten başka çarem yok, zira ben tarzını ve tadını hiç bozmadan, bu kadar başarıyla baştan yaratılabilmiş çok az şey biliyorum (aklıma gelen tek örnek *Olacak O Kadar*, o da hiç değişmedi, eskiden ne kadar komik değildiyse şimdi de o kadar değil). Orijinal Secret of Monkey Island'da gördüklerinizin tamamı ve Monkey Island'ı güzel yapan ne varsa hepsi var bu yeniden yapımda. Ama oyunun yeniden yapılacağı haberini aldığımızdan beri hepimizin en çok merak ettiği şey, o meşhur "anlatılmaz yaşanır" tadı yeni oyunun verip veremeyeceğiydi. Yani atmosferin ne kadar değişeceğini bilmek istiyorduk eli yüzü görülen bir Guybrush'la oynarken… Yayınlanan ilk görüntülere baktığımızda, karakterlerimizin yeni hallerini biraz soğuk bulmuştuk, cilası fazla kaçmış gibi gelmişti. Ama daha ilk sahneden yüreğime serin sular serpildi. Hiç de animasyon manyağı edilmemiş, kayarak yürüyen, 3D olduğunu bağırmayan bir Guybrush görmek bütün tereddütleri ortadan kaldırmaya yetiyor çünkü. Karakter çizimleri tam da bir Lucas klasiğinden bekleyebileceğiniz türden. Yeri gelmişken; yeni nesil macera oyunlarının görsel açıdan beni en çok rahatsız eden yanı, başarısızlığa mahkum olduğu halde yapımcıların karakterlere mimik ve animasyon eklemek için debelenip durması. Yani siz ne kadar uğraşırsanız uğraşın o karakter cebine bir mini buzdolabını sokarken abuk görünecek, uzun diyaloglar sırasında bir karakter yüzümüze bakıp gözlerini kırpıştırabiliyor diye oyun daha ilginç olmayacak, bu belli bir şey değil mi? LucasArt çok doğru bir kararla "gerçek" değil "sempatik" grafikleri seçmiş. Arka planların resim, karakterlerin üç boyutlu olduğu harika bir çizgi filmdesiniz yeni Monkey Island'da.

TEK TUŞLA ZAMANDA YOLCULUK

Grafikler konusundaki esas vurucu kısmı sona sakladım. Diyelim ki siz son derece köklere bağlı (hayır canım, tutucu der miyim hiç) bir oyuncusunuz ve "Monkey Island oynayacaksam piksel görmek isterim ekranda" diyorsunuz. Buyurun, sizi mucizevi F10 tuşuyla tanıştırayım. Oyunun menü hariç herhangi bir anında F10 tuşuna basarak zamanda yolculuğa çıkabiliyorsunuz. Tek hareketle orijinal The Secret of Monkey Island'a gidiyorsunuz, sesler susuyor, ekranın alt yarısını kaplayan kontrol paneli geliyor, eski günler minik pikseller halinde ve midi müzikler eşliğinde gözünüzün önünden geçmeye başlıyor. Derhal fikir değiştirip tutuculuktan kurtulduğunuz (pardon ağzımdan kaçtı) an da bu oluyor zaten, "ya aslında yenisi de fena değilmiş" diyorsunuz ve F10'u sadece meraktan kullanmaya devam ediyorsunuz. Her yeni mekânda, her ilginç noktada eliniz bu tuşa gidiyor ve hayretler içinde görüyorsunuz ki bundan iyisi olamazdı. 19 yaşındaki bir oyun bundan daha mükemmel bir şekilde bugüne taşınamazdı. Hani bizim meşhur "yapımcıları yanaklarından öpme" ritüelimiz var ya, bir oyunda heyecan verici bir güzellik bulduk mu derhal gidip bir yapımcı öpüyoruz hani, işte ben de bu yeniden yapımın şahaneliği karşısında söyleyecek başka bir şey bulamıyorum, şapka çıkartıyorum, yanaklarından öpüyorum yapımcıların, ellerini sıkıyorum, heyecandan ne yapacağımı karıştırıp enselerine vuruyorum ve utanç içinde oradan kaçıp bilumum takdir etme cümlemi yazmak üzere masama dönüyorum. İlk Monkey Island'ı yaratan Ron Gilbert, Tim Schafer ve Dave Grossman'a da oturduğum yerden sevgiyle sarılıyorum.





"Dikkat! Dürbünle bakılan nesneler, göründüğünden daha uzakta olabilir."



Asla bilemeyeceğiz, Guybrush'ın gördüğü en büyük maymun kafası neye benziyordu...



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Aslını aratmayacak kadar iyi bir yeniden yapım
+ Ve dolayısıyla hikâyesi harika...
+ Ve grafikleri harika
+ Ve sesleri harika
- Stan'le pazarlık yapmak işkence
- Bütün dünya oynamalıydı şimdiye... Bu nasıl sönük bir pazarlama stratejisi?







Oyunun muhakkak bahsedilmesi gereken bir güzelliği de seslendirme ve müzikleri. İlk Monkey Island seslendirmesiz bir oyundu ama serinin sonraki bölümlerinde karakterlerimiz, kendi zamanının ötesinde denebilecek kadar özenli seslendirmelerle daha bir gerçek, daha bir yaşam dolu hale gelmişti.

Hayır, soldaki ekran görüntüsünü almak için eski oyunu da kurup oynamadım. Sadece oyun içindeyken F10 tuşuna bastım.

Yani seriyi hatırlayan herkesin aklında hâlihazırda aynı şekilde yankılanan bir "Prepare to diee!" var ve Special Edition bu tınıyı hiç bozmuyor. Eski seslendirme sanatçıları tarafından, aynı ruhla, aynı güzellikte, aynı komik aksanlarla yapılmış bütün seslendirmeler. Melee Island'ın korsanları konuşurken bize sadece kıkırdayarak izlemek, mümkün olan her diyalog seçeneğine tıklayarak bu mutlu anı uzatmak kalıyor. Gereksiz bir bilgi de vereyim; oyundan koşarak uzaklaşmak istediğim tek bölüm geveze gemi satıcısı Stan'in tersanesidi. Yapımcılar, yüzyılın en sinir bozucu oyun karakterini, yüzyılın en sinir bozucu sesiyle birleştirerek tam da istedikleri gibi bir Stan yaratmışlar. Tebrik ve teessüf ediyorum… Müziklerse yeniden kaydedilmiş ama tabii ki birebir, orijinaline sadık şekilde. Eskiden hangi sahnede ne çalıyorduysa şimdi de onu duyuyoruz ve sırf tema müziğini biraz daha fazla dinleyebilmek için menüde boş boş duracak kadar da seviyoruz bu müzikleri (www.scummbar.com adresine uğrayıp 'grog'unuzu yudumlarken de dinleyebilirsiniz isterseniz).



MAYMUNLAR CENNETİ

Derginin mail grubunda Monkey Island alıntıları paylaşılıyor, bahçede oturmuş ciddi şeyler tartışırken Kaan Stan taklidi yapmaya başlıyor, hiç Monkey Island oynamamış genç kobayım Berkant, üzgün smiley'sini takınıp "Look! A three-headed monkey!"nin neden komik olduğunu soran mesajlar gönderiyor, Sinan *Tales of Monkey Island*'dan aldığı güçle tüm zamanların en akla zarar esprilerine geçiş yapmış durumda, ben de henüz oynamamış olanları heveslendirmeye çalışırken oyunun o kadar yakınından bile geçemiyorum ki "ya tamam gidin oynayın işte" diye sinirlenip bırakıyorum anlatmayı… Yazı biterken yine aynı his içindeyim. Yukarıda anlattığım hiçbir şey bu oyunu oynarken alacağınız zevki ifade etmeye yetemez, ben sinirlenip "gidin oynayın işte ya" demeden önce lütfen gidin oynayın şu oyunu.

HANİ POINT? NERDE CLICK?

The Secret of Monkey Island'ın kontrolleri, farenin sol ve sağ tıkları dışında hiçbir tuşa basmadığınız macera oyunlarından biraz farklı. Nesnelerle etkileşim ve yürüme için sol ve sağ fare tıklarını yine kullanıyorsunuz tabii ki ama etkileşim seçenekleriniz sadece iki tane olmadığı için başka şeyler de yapıyorsunuz oynamak için. Tüm seçeneklerinizi görmek için klavyeden V ya da Ctrl tuşuna basabilir ya da farenin tekerleğini kullanarak sırayla tüm seçenekleri görebilirsiniz. Ayrıca benim de tercih ettiğim şekilde, bu menüyü hiç kullanmadan her bir aksiyonun kendi kısayol tuşuna da başvurabilirsiniz (bir nesneyi açmak için O'ya, itmek için S'ye, başkasına vermek için G'ye basmak gibi). Bu arada en büyük kavganızı H tuşuyla yapacaksınız. Çünkü oyunda üç seviyeli bir ipucu verme seçeneği var ve sıkışıp kaldığınızda sadece H'ye basarak bu ipuçlarını alabiliyorsunuz. İlk bastığınızda sadece kafanızda bir ışık yakacak küçük bir şey söylüyor oyun, üçüncüye kadar ısrar ederseniz de kendinizi gerzek gibi hissetmeniz için ne gerekiyorsa yapıyor =)





SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sadece 10 dolar harcayarak bundan daha büyük bir iyilik yapamazsınız kendinize.

9.7



> **Tür:** Macera > **Yapım:** LucasArts Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam: 10$) > **Yaş Sınırı:** +12
> **Minimum Sistem:** 3GHz P4/ Athlon 64 3000+ işlemci, 256MB RAM (Vista için 512MB), 128MB ekran kartı, 2,5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz P4/ Athlon 3000+ işlemci, 512MB RAM, 256MB ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/mokeyisland

TALES OF MONKEY ISLAND

SÖYLESEM DE İNANMAYACAĞINIZ BİLGİ KUTUSU

Monkey Island 1 ve 2 tüm zamanların en iyi adventure oyunları sayılmalarına rağmen, "Tim Schafer bahtsızlığı" olarak adlandırabileceğimiz durumdan muzdariptiler: Serinin en iyisi kabul edilen Monkey Island 2 çıktığı sene sadece 25.000 adet satabilmişti! Tıpkı ölen rock yıldızlarının albümlerinin yok satmaya başlaması gibi, Schafer'ın oyunlarının aslında mükemmel olduğu, ticari ömürleri bittikten sonra kabul edildi. Allah'tan adam ölmedi de Brütal Legend'ı yapıyor.

KARAYİPLERDE KİMSE ÇIĞLIĞINIZI DUYAMAZ... ÇÜNKÜ HERKES KAHKAHALARLA GÜLÜYOR! -SİNAN AKKOL

B..b...Ben... Bir Monkey Island oyununu inceliyorum… Hani şuuu, içinde Guybrush olan, LeChuck'lı, Eleaine'li oyun… Komik, efsanevi, unutulmaz Monkey Island'ın yeni oyununu inceliyorum...

Genellikle çok istediğim oyunları yıllarca beklemeye alıştığımdan Monkey Island'ın zart diye gelmesi bünyemi şoka soktu sanırım. Geçen ay başında duyurulduğundan beri Guybrush'ın yeni görünüşünü sevemeyeceğimi düşünüyordum… Ama iyi ki de fena halde yanılmışım. Daha oyunun başında LeChuck'ın maymunlu bir vudu ritüeli yaparak Elaine'le evlenmeye çalıştığı sahnede (?) Guybrush olanca saftorikliği, komikliği ve sakarlığıyla tüm şüphelerimi sildi attı. Oyun boyunca yaptığı birbirinden zevzek kelime oyunları ve espirileriyle bana çok yakından tanıdığım birini hatırlattı (kim acaba ? :)

Oyunun eski tadı vermeye yaklaşmasına şaşmamalı, çünkü zaten Telltale Games eski Lucas Games çalışanlarından oluşuyor. Monkey Island 1 ve 2'nin yönetmenliğini yapan Dave Grossman, senaryo ve diyalogları yazan Mike Stemmle'la birlikte, serinin fikir babası Ron Gilbert da danışman olarak yapımda yer almış. Guybrush'ı seslendiren adam aynı, müzikleri yapan bile aynı!.. Eski takımın böylesine toplanabilmiş olması çok güzel.

BU MONKEY ISLAND 5 DEĞİL

Dave Grossman bir röportajında *"Sakın ha Tales of Monkey Island'ı Monkey Island 5 olarak algılamayın. Monkey Island 5, 40 saat süren epik bir macera olmalı, milyonlar satmalı. Bizimkisi sadece bir Monkey Island dizisi…"* diyerek alçakgönüllülüğünü de gösteriyor olabilir, potansiyel ve Lucas Arts'la birlikte yapacakları gerçek bir canavar MI5'in haberini de veriyor olabilir. Çünkü Tales of Monkey Island sanki olmuş bitmiş büyük bir maceranın sonunda başlıyor: Elaine'i kurtarma operasyonu başarısızlıkla sonuçlanan Guybrush, rüzgârın sürekli adaya doğru estiği ve bu yüzden düşenin bir daha kurtulamadığı Floatsome adasına çıkar. Allah'tan adada tam teşekküllü bir gazete yayınlanmaktadır ve bir de Fransız doktor vardır da, olaylar gelişir(?).

Olanları anlatıp sürprizleri bozmak istemiyorum çünkü ToMI en başından sonuna dek Monkey Island'ı sevgiyle hatırlamamızın nedeni olan akıllıca esprilerle dolu. Az sayıdaki bulmacaların çoğu (biraz fazla kolay olsalar da) zekice hazırlanmış ve kıvamında. Yan karakterler komik ve boş boş durmaları için yapılmış izlenimi vermiyorlar. Diyalogların da zaman zaman gülümsettiğini, zaman zaman da gülmekten yardığını söylememe gerek yok sanırım. Özellikle eski oyunlara yaptıkları göndermeler çok hoş. Üzerine tıkladığınız her kurukafaya Guybrush'ın dönüp *"Murray?"* diye sormasının ardındaki espriyi sadece eski oyunları oynayanlar anlayabilecek :) Nihahha!

Yalnız oyunda yapabilecekleriniz oldukça kısıtlı. Hani ne bileyim, önceki Monkey Island'larda bulmacaları çözemediğiniz zaman tek bir noktada takılıp kalsanız da gezebileceğiniz mekânlar ve konuşabileceğiniz tiplerin sayısı o kadar fazlaydı ki, çözümü bulana kadar saatler geçebilirdi. Bu kez hem mekân sayısı çok az, hem de karakterler. Bu da oyunun çok kısa zamanda tükenmesine neden oluyor. Ne dediniz? Elbette şikâyet ederken bunun bir dizi-oyun olduğunun farkındayım. Ama yıllar sonra Guybrush'ı tekrar ellerimde bulmuşken, onunla daha fazla boş zaman geçirmek istiyor olamaz mıyım yani? (Şapşal şey, seni seviyorum, anlamıyor musun!) Adanın labirent gibi yollarında bir sağa bir sola tamamen doğru sırayla gidip gelmenizi gerektiren bulmacaların ilk bölümü uzatmak amaçlı yerleştirildiği çok belli. Pek yakışmıyor Monkey Island'a.

3,5 saatte bitecek olan ilk Tales of Monkey Island'ın ardından "her yeni bölüm için 1 ay mı bekleyeceğiz şimdi yeaaa…" diye şikâyet edenlerin ağzının ortasına şu yeşil elimle patlatacağımı bilmenizi isterim… Biz bunu oynamak için 9 yıl bekledik, kıymetini bilelim.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Eski oyunlara yakın bir his verilmiş
+ Telltale Games'in diğer oyunlarına göre bulmacalar daha zekice ve güzel
+ Monkey Island 4'ten daha iyi
- Bölüm zaten kısa, bulmacalar da basit olunca hop diye bitti
- Üstüne bir de bazı gereksiz "uzatma" bölümleri tuz biber ekti

1- Açılın, ben korsanım! Beyefendi, bu bayan sizi rahatsız mı ediyordu?

2- Hmm… Guybrush ve bir bomba… Ne ters gidebilir ki?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Lastik tavuktan mancınık, laf sokarak kılıç düellosu yaptığımız günler geri geldi, yaşasın!… Murray?

8.6



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** TellTale Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (5 bölüm birden, Steam'de 35$) > **Yaş Sınırı:** +10 > **Minimum Sistem:** Tek çekirdekli 2GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB ekran kartı, 200MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Tek çekirdekli 3GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.telltalegames.com/monkeyisland

ANNO 1404

SICAK SAVAŞ SON BULDU, MERHABA EKONOMİK SAVAŞ

GÖKER NURBEYLER

Ana dili Almanca olan oyuncuların yapı ve ticaret stratejilerini hastalık derecesinde sevmesi, bu oyun türünün gelişmesinde önemli paya sahiptir. *Settlers* (Alm. *Siedler*) daha eski olması ve dış pazarlara daha iyi pazarlanması nedeniyle bu dilimde akla ilk gelen oyundur. Anno (Lat. "yıl") serisi ise gerek nispeten yeni olması ve Avrupa dışına açılmakta geç kalınması, gerekse senaryo olarak *Settlers*'ın gölgesinde kalması nedeniyle Almanya ve Avusturya dışında *Settlers*'ın önüne geçememiştir. Related Designs, oyunu bir kez daha yüz yıl geriye götürürken İngilizcesini de Almancasıyla aynı zamanda yayınladı. İlginçtir ki strateji serileri her yeni oyunda zaman dilimini günümüze veya geleceğe ötelerken Anno yüzer yıl geriye gider. Bu nedenle 1701, 1602, 1503 derken yeni Anno, 1404 yılıyla karşımıza çıkıyor.

DAWN OF DISCOVERY CHANNEL

Yapı stratejilerinin en keyifli yanı, kurulan yerleşim birimi az buçuk oturduktan sonra oturup olan biteni izlemektir. Köylüler bir yerden diğerine fiti fiti koşar, her şey yolunda giderken bir yerde beklenmedik bir sorun çıkar, bu da kaos ortamı oluşturur. Siz çözümü bulup uygulamaya koyarken yaşam normal seyrine döner. Bu arada nüfus artar ve eldeki topraklar artık yetmez olur. Diğer yandan ihtiyaçlar hiçbir zaman bitmez ve kıt kaynaklar kuralı baş gösterir. Bu da ticareti ve daha ilerisinde sömürgeciliği getirir. Olaylar Anno'da da benzer bir çizgide ilerliyor. Anno'nun geniş içeriği türe yeni başlayan birini korkutabilir. Neyse ki eğitim bölümü ve sonrasındaki senaryo boyunca sadece şehir kurmanın ve hammadde üretiminin ayrıntıları değil, ticaret yollarının ve ticari ilişkilerin nasıl kurulacağı, ne şekilde geliştirileceği de adım adım öğretiliyor. Senaryo modu yeterli fakat hikâyesi "klişe denizinde balık oldum" dedirtebilir. Allah'tan oyun motoruyla hazırlanmış ara sahneler, mizahi öğeler sayesinde hikâyeyi eğlenceli hale getiriyor. Bu sahnelerin önemli bir kısmını çok sayıdaki yan görevi tamamladıkça izleyeceksiniz. Öyle sanıyorum ki yapı/ticaret tarzı stratejileri sevenler, ana görevler bitti diye oyunu kaldırmak yerine çok daha zorlu ve çok daha tatmin edici olan sonsuz oyun moduna devam edeceklerdir. Bu gerçekten de "sonsuz" bir mod, zira oyundaki her şeyi görmeniz 60 saatten fazla sürebilir, hele ki dev bir kilise ya da cami gibi eserler yapmayı aklınıza koyduysanız. Gerekli malzemeyi toplamanın ciddi zaman aldığı bu eserler, şehir kapasitelerini üçe katlıyor ve gemilerin yüzde 15 daha hızlı inşasını sağlıyor. Sonsuz oyun modunda şehrini metropol haline getirebilen oyuncular (ki bu da yaklaşık 40 saat alıyor) bizzat imparatordan yeni yan görevler alacaklar. Yani oyunu bitirdim, huzurlu ve hedefsiz şekilde şehrimi büyüteyim derken, haşmetmeabı karşınızda görünce etekleriniz tutuşmasın.

YAWN OF DISCOVERY

Yok, oyun kesinlikle esnetmiyor. Ama yukarıdaki kelime oyununu yapmasam uyuyamazdım. Yeni oyunu tasarlarken adamlar vakit ayırıp forumlara girmiş, gözyaşı dökenleri dinleyerek menüleri elden geçirmiş. Ara birim de daha şık ve pratik hale



1- Kilise/cami gibi özel yapılar şehir kapasitelerini üçe katlıyor ve gemilerin %15 daha hızlı inşasını sağlıyor.

2- Gemiler yan yana gelir ve ateşe başlarlar. Taktiksel oynamaya çalışan değil, sayıca fazla olan kazanır.







Biraz dikkatli bir oyuncu detaylı grafikler sayesinde, yolunda gitmeyen bir olayı daha rakamlar saçmalamaya başlamadan görebilir.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Dengeli zorluk aşamaları
+ Süper grafikler
+ Seslendirme ve müzik çok başarılı
+ Sonsuz oyun modu
- Çok oyunculu mod yok
- Askeri açıdan yavan
- Düşman yapay zekâsı zayıf

1- Lord Northburgh'un şapel ve katedral inşa etmeniz konusunda bir saplantısı var.

2- Ambardaki fazla üretim mallarınızı (mesela Ropes ve Tools) iyi paraya elden çıkarabilirsiniz.





Korsan lideriyle anlaşmak için 400 ton malı gözden çıkarsaydı bunlar başına gelmeyecekti.

HALKINIZIN İÇMEYE AYRANI YOKKEN, AKIL VEREN SÖR "KATEDRAL, DAHA ÇOK KATEDRAL" VEYA "ÇOCUKLAR ŞEKER DE YİYEBİLSİNLER" GİBİ ÖNERİLERLE GELİLİYOR

gelmiş. Ayrıca oyunun üretilebilen mal sayısı 64'e çıkmış. Yeni üretim zincirleri ve teknolojinin bir kısmı oyun ilerledikçe açılırken bir kısmı da başarılarınızın ödülü oluyor. Bunlar arasında tüm şehri 1000 tane kaldırım taşıyla kaplamak gibi ütopik hedefler bile var.

Yeniyseniz bile dert değil, iyi ayarlanmış zorluk derecesi sayesinde Anno'nun gerçek sorunları, siz daha iyi oynadığınızı, her şeye hâkim olduğunuzu hissettikçe ortaya çıkıyor. Bu da bir yandan oyun zevkini artırırken, daha uzun süre oyunla vakit geçirmenizi sağlıyor. Son dönem devasa online oyunların bir kısmında bulunan "X saattir oynuyorsun çık bir hava al, dün tanıştığın kızı arasana, muhallebiciye gidersiniz" şeklindeki mesajlı uyarılar Anno 1404'te de bulunuyor. Bu uyarıların daha önce başka bir tek kişilik bir oyunda kullanıldığını hatırlamıyorum.

Anno 1404'ün seslendirme ve müzikleri de tatmin edici. Müzikleri herhangi bir yeni kıtanın keşfi konulu filme olduğu gibi çakabilirsiniz. Seslendirmenin en hoşuma giden yanıysa tüccarların dibine kadar inip pazarlıklarını ve pazara çıkardıkları yeni malları sergileme şekilleri oldu. Bunun dışında yapay zekânın burnu havada ama gırgır yorumları da oyuncuyu gülümsetiyor. Bu yorumlara kulak vermek oyunun başlarında mantıklı olabilir ama bir yerden sonra zıvanadan çıkıyor. Halkınız ayranı yok içmeye durumundayken, akıl veren sör "katedral, daha çok katedral" veya "çocuklar şeker de yiyebilsinler" gibi önerilerle gelebiliyor.

PAWN OF DISCOVERY

Yeni Anno, yapı ve ticaret açısından doyurucu olsa da taktiksel olmadığı için savaşlar tatsız kalıyor. Tamam, oyun ekonomi tabanlı bir strateji ama yine de "basabildiğin kadar birim bas, düşmanı yık" ötesinde bir şeyler beklerdim. Diğer yandan düşmanların yapay zekâsı abuk subuk hareketlerde bulunabiliyor. Örneğin karşınıza size savaş ilan eden ama saldırmayan, buna rağmen saçma yerlere savunma kuleleri diken bir düşmanla karşılaşabilirsiniz. Allah'tan diplomasi ve ticaret adına daha iyi iş çıkartıyorlar.

Her ne kadar sizlere"kıyaslamayın, o oyunbaşka bu oyun başka" desem de eminim ki bir kısmınız *Empire: Total War*'dan Anno'ya geçip savaşlarını yavan bulacaktır. Siz yine de gelin beni dinleyin: Anno 1404 ekonomi tabanlı ve işini çok iyi yapan bir oyun. Kaptırdınız mı uzun süreler harcayacağınızı garanti ederim.

SİZİ AVUKATIMLA TANIŞTIRAYIM

Anno 1404'e en az benim kadar zaman harcayan arkadaşım Av. Gökhan Utku Özsaraçoğlu'yla birlikte bazı tavsiyeler çıkarttık. Oyunla geçen uzun saatler sonunda toparladığımız bu bilgiler çok işinize yarayabilir:

Şehirleriniz genişledikçe halkın istekleri ve bu istekleri karşılayacak maddelerin üretim masrafları artacaktır. Bu nedenle ekonomiyi yalnızca topladığınız vergilerle çevirmeye kalkarsanız başarısız olursunuz. Ticareti mümkün olduğunca çabuk geliştirmeye bakın. Tüm ihtiyaçlarını karşılamanıza rağmen halkınız sınıf atlamıyorsa nüfusu gözden geçirmelisiniz. Minimum üç çocuk kuralıyla şehirleriniz büyüyecek ve zamanla halkınız sınıf atlayacaktır.

Diğer bir tavsiyemizse ambarda (warehouse) 50'den fazla bulunan malzemeleri bir süreliğine kapatmanız. Böylece buradan gelecek upkeep parası yarıya düşecektir. Taş, tahta ve alet/edevatın (Tool) ne zaman gerekeceği belli olmuyor. Bu nedenle 50 adedin altına düşmemesine dikkat edin. Ekonominizin sallanmaması için ticaret hatlarını korumanız önemli. Bunun için ticaret gemilerinin yanına bir tane küçük savaş gemisi vermek güzel bir fikir. O gemiyi kaybetseniz bile, en azından ticaret geminizin kaçmasını sağlamış olursunuz ve o arada savaş filonuz da yola çıkarak intikamı alır misler gibi ("siz bizim sakalımızı keserseniz, biz sizin kolunuzu alırız" mode on). Düşmanın ticaret hatlarını kesmek sizi de zafer yoluna götürecektir. Bunun için öncelikle daha bölümün başındayken elinizdeki tek gemiyle haritayı turlayarak hangi kaynağın nerede olduğunu, dost ve düşmanların kim olduğunu, nerede ne yaptıklarını görün.

Vergi geliri istediğiniz seviyenin altındaysa halkın ihtiyaçlarının karşılanma derecesini gözden geçirmelisiniz. Halkın 4-5 ihtiyacından biri bile %50 karşılanıyorsa, diğerleri %100 olmasına rağmen vergi geliriniz yarıdan fazla düşüyor. Komik ama evleri yıkarak nüfusu azalttığınızda vergi geliri artabiliyor. Siz yine de upgrade zamanı geldiğinde bir sonraki upgrade için gereksinimleri ufak ufak karşılayın. Bu şekilde tüm ihtiyaçları karşılanmış 500 citizen'dan gelecek vergi, 1-2 ihtiyacı yarı yarıya karşılanmış 500 patrician'dan çok olacaktır. Yalnız bir sonraki halk seviyesinin ihtiyaçlarını gözetmeden upgrade yaparsanız ekonominiz iflas eder.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Related Designs > **Dağıtım:** Tiglon (69TL) > **Yaş sınırı:** 6+ > **Minimum sistem:** 3.0GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı, 4.5GB sabit > **Önerilen sistem:** Core 2 Duo E6300 (2.4GHz) işlemci, 2GB RAM, 4.5 GB HDD > **Web sitesi:** anno.uk.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Anno serisi kalitesini hiç bozmadan devam ediyor. Yılın, belki de son yılların en iyi yapı stratejisine buyrun.

8.3

PC





TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

PEKİ MEGAN DA BİZİ GÖRECEK Mİ?

- VOLKAN TURAN

Kabul etmeliyim ki Transformers'ın beyaz perdeye gelmesinden çok memnunum. Michael Bay'in aksiyon tecrübesi on milyonlarca dolarlık CGI teknolojisiyle birleşince gayet beklediğim tokatlar yedim iki filmle de. Bu tokatların isimleri "çok hızlı akan aksiyon sahneleri", "son derece detaylı robotlar" ve "vasat konu". Konumuz filmler değil, ama oyun filmin ışığından gitmeye devam edince böyle bir giriş yaptım.

AUTOBOT'LAR. TOPLANIN!

İkinci filmi izlemişseniz, olayların akışı hakkında bir fikriniz oluyor. Beni mutlu eden nokta, oyunun hiç de çizgisel olmamasıydı. Filmde robotları görmüyorken neler yaptıklarını oyundaki görevlerde detaylıca görebiliyoruz. Ayrıca her bölümü ve arenayı en az iki kere ve farklı karakterlerle oynayabiliyor oluşumuz da yavanlığı bir nebze olsun azaltmış. Yapımcılar zaten oyunda en çok önceki oyundaki bu tek düzeliği kırmaya kendilerini adamış. Oyuna başlarken Autobot'lar veya Decepticon'lar arasında bir seçim yapmamız isteniyor. Autobot'larla oynarken Decepticon'lara karşı savaşıyoruz, Decepticon'larla oynarken de Autobot'lara karşı (bunu tahmin etmesi çok zordur diye yazdım) ama aynı bölüm ve görevleri oynamıyoruz. Farklı yerler, farklı tip görevler var. Bu da oyunu iki kat uzun ömürlü kılıyor. Tabii ki o kadar az oyununuz ve çok sabrınız varsa.

Omuz arkası kamerasından yönettiğimiz robotların filmdeki gibi birçok hünerleri var. Her robot tek tuşla bir araca dönüşebiliyor (spor araba, kamyon, tır, uçak vs.) ve yakın saldırıdan başka iki adet de uzak menzilli silah taşıyorlar. Aslında gayet donanımlı bir şekilde savaşıyoruz ama kontrollerle bir süre büyük dert yaşayacaksınız. En basitinden, araca dönüştüğünüzde bir fren tuşu yok! R2 tuşundan (gaz) elinizi biraz kaldırmanız gerekiyor ama o kargaşada genelde tam kaldırıyorsunuz. Bu sefer de robota geri dönüşüyorsunuz. Tırmanırken zıplamak işkence. Hele yakın dövüşler tam sinir harbi, çünkü yakın dövüşte çok yavaşsınız hem de Deception'lar araç olup hemen kaçıyorlar. Siz de peşlerinden koşturuyorsunuz. Dakikalarca boşa harcadığınız bu süre de kazanacağınız puanlardan ediyor.

Platinyum, Altın, Gümüş ve Bronz seviyesindeki ödüller size güçlendirme puanı olarak geri dönüyor. Bunlarla bir düzine özelliğinizin seviyesini arttırarak güçlenmeye devam ediyorsunuz ama böyle zaman kaybı detaylar bunu daha zorlaştırıyor ne yazık ki. Görevlere başlar başlamaz GTA'dan fırlamış haritaya bakıyor ve kırmızı renklere doğru gidip sinirli sinirli dövüşüyorsunuz. İlk oyuna göre bölümler daha geniş, daha canlı. Değdiğiniz her yer yıkılabiliyor. Buraya kadar tamam diyelim, ama bari rakip robotlar karşılık verse de onca sinire değse! Maalesef, yapay zekâ da yerlerde sürünüyor. Karşılık veremedikleri gibi sürekli kaçmaya çalışıyorlar. Siz yakınlaşmadıkça kımıldamıyorlar ve aynı anda saldırmak gibi zekice planlar kuramıyorlar. Oyuncuyu en çok zorlayacak bölümler de haliyle sadece boss bölümleri oluyor ki o da çok zor değil. Sadece zayıf noktasını bulmaya dayanıyor olay. Örneğin Demolisher aslında ne kadar heybetlidir, büyüktür değil mi? Değil! Uzaktan takataka ateş edin, patlasın.

DECEPTION'LAR. SALDIRIN!

Hani o "bölüm geçtim, kaliteli ara sahneyi izledim" heyecanı vardır, o hiç yok işte Transformers'da. Açılış, kapanışlar, oyun içi sahneler, vasat grafiklerle sunulmuş. Neden filmdeki sahneleri veya benzer kalitede ara sahneler oyuna koymaz bu yapımcılar? O kadar büyük hayal kırıklığı oldu ki bölümleri peşi sıra bitirince. Mikaela ve Sam bile çok kalitesiz bir modellemeyle oyunda yer alıyor, düşünün artık.

En kötü film oyunu olmasa da Revenge of the Fallen vasat bir film oyunu. Oyunu alıp sonuna kadar gelmek büyük bir sabır gerektiriyor. Ancak o kadar sabrınız varsa bu oyunun dikenlerine katlanabilirsiniz.

Filmdeki Şangay kovalamacası oyunda aynen bulunuyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

- + Multiplayer gayet iyi.
- + Favori robotunuzla oynayabiliyorsunuz.
- + Bölümler geniş ve çizgisel değil.
- - Yapay zeka.
- - Kontroller.
- - Heyecansız ara videolar.





1- Boss dövüşleri güzel. Vur-kaç taktiği çok işe yarıyor.

2- Overdrive özelliği sayesinde çok güçlü ve hızlı saldırılar yapabiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Optimus Prime, Bumblebee, Megatron, Starscream, gibi isimler sizi heyecanlandırıyorsa, deneyin.

6.3



>**Tür:** Platform >**Yapım:** Eurocom >**Dağıtım:** Aral İthalat (89TL) >**Yaş sınırı:** 7+ >**Minimum sistem:** 1.8GHz işlemci, 512MB RAM (WinXP)/1024 MB RAM (Vista), GeForce6800 GT 256MB/Radeonx850 256MB ekran kartı, 3.5GB sabit disk alanı >**Önerilen sistem:** 2GHz işlemci, 1,2GB RAM, GeForce6800 GT 256MB/Radeonx850 256MB ekran kartı >Web sitesi: www.iceagegame.com

SPORE galactic adventures

YAŞAMAK BİR SPORE GİBİ TEK VE HÜR (VE BİR GALAKSİ GİBİ) – YIĞITCAN ERDOĞAN

Bunu beklemiyordum. Bunu gerçekten beklemiyordum… Hastası olduğum, yazmak ve hakkındaki her şeyi diğer insanlara anlatmak istediğim ama inceleme yazılarını daima Serpil'in yazdığı oyunların sonradan gelen paketlerini yazma fikrine aşinaydım, bu gerçekle yaşamayı öğrenmiştim. Artık hangi oyuna çok aşık olsam, hangi oyunu yazmak istesem ve yazamasam onun kötü bir eklentisi bana gelecekti, bunu biliyordum. O yüzden beklemiyordum işte Galactic Adventures'ın iyi çıkmasını. Hazırlıksız yakalandım. Sırtımdan vuruldum. Sallandım ve çalkalandım, çalkalandım ama karıştırılmadım, saatlerce oyunu oynadım ama "bu paket nasıl bu kadar iyi çıkar ya?" sendromunu atlatamadım. Ama artık her şey gün gibi ortada, evet... Evet öyle. Bunların hepsinin Serpil'in bir planı olduğunu biliyorum artık... Eveet... Bir iyi bir kötü oyun olacak hep bundan sonra, umut yeşertip hayal kırıklığı biçeceğiz, havuca döneceğiz şaşkınlıktan... Ama buraya kadarmış, çözdüm planını... Artık beni kontrol edemeyeceksin Serpil! Beni kontrol edeme... beni... şey... aa... bir dakika... ee... ya sen bunları tashih ediyordun? Benim beni kontrol edemeyeceksin demem sana bağlıydı di mi? Hani benim yazdıklarımı silip Serpil muhteşem bir insan falan yazabiliyordun yani? Aa... Ee..

GALAKTİK MACERA? AMSTERDAM'A GİTMEK Mİ YANİ?

Oyunun ruhu, nefesi, her şeyi *adventure* kelimesinin ifade ettiği şeylerde saklı ve bu çok iyi bir şey. Galactic Adventures (Serpil kadar olmasa da) muhteşem bir fikrin üzerine dönüyor: Macera yaratıp paylaşmak. *LittleBigPlanet*'a aşık olma sebeplerimizin listesinde iki numara olan (bir numara: Serpil oyunun kutusuna dokundu) bu ana fikir, Galactic Adventures'ın omurgasını oluşturuyor. Üstelik bu sefer bir bölüm değil, bir gezegen yaratıyoruz. Aklınıza Spore'un *Civilization* kısmı gelmesin, bu sefer tamamen özgürüz. Seçtiğiniz gezegenin şekli, dokusu ve büyüklüğü ne olursa olsun, istediğiniz ve ondan daha önemlisi yarattığınız her şeyi, istediğiniz her yere koymak mümkün. Üstelik yapabildiklerimizin listesi o kadar büyük ve detaylı ki... Modern bir şehir mi yaratmak istediniz? Bina yaratıcısında asfalt yol yapın, yere dizin, "fixed objects" kategorisindeki trafik ışıklarını dört yol ağızlarına dizin. Apartmana benzer şeyler yapın, onlar da yol kenarlarında dursun. Fabrikalar, stadyumlar, arenalar, barlar... Karşınızda yirmi birinci yüzyıl. Sesler, müzikler, efektler... Oyunun en müthiş yanı bu belki de, ekleyebileceğiniz şeyler o kadar detaylı ki. Londra mı yapasınız geldi? Yağmur yağdırın. Pensilvanya'yı yeniden yaratmak mı dilediniz? Şimşek çaktırın. Yalnız da kalmasın gezegeniniz, yaratıklar yaratıp gezegene koyun, söyleyecek şeyler verin, onların dost mu düşman mı olduğunu belirleyin. Her şey, Spore'da belki de ilk defa, *tamamen* sizin hayal gücünüze (ve Sporepedia'dan nesne seçmeyi eziyet haline getiren tasarım kararından ne kadar sürede bezeceğinize) bağlı.

BAŞLANGIÇTAN GÜNÜMÜZE KÜÇÜK EVRENİMİZ

Her şey hazır mı? Macera yaratmaya başlayın o halde. Şehrinizin birkaç kilometre ötesine bir orman koyun. Sesleriyle, ağaçlarıyla, ufak yaratıklarıyla tam teşekküllü bir orman olsun bu. Bob Ross'un küçük mutlu ormanı olmasın ama… Ortasında bir açıklık, açıklığın ortasında bir kamp ateşi olsun. Ve ateşin etrafında, sizin sıfırdan yarattığınız bir yaratık, macera gereği amacı öldürmek olan bir yaratık. Canını, görüş mesafesini, gezindiği yerleri belirleyin, söylediği



şeyleri, onunla karşılaştığınızda çalacak müziği... Ölüm falan bana uzak diyorsanız bir eskort görevi koyun. Veya basit bir kurye görevi... Ne istiyorsanız, nasıl istiyorsanız öyle yapın.

Keşke'si çok Galactic Adventures'ın; keşke daha çok eşya olsaydı, keşke görev çeşitleri biraz daha derin olsaydı... Ama "iyi ki"leri de çok. Galactic Adventures, Spore'u derinleştiren bir ek paket. Galactic Adventures, Spore'un verdiği hazzın çok çok daha fazlasını veren bir ek paket ve eğer yaratmayı seviyorsanız kesinlikle denenmesi gereken bir paket. Bu arada tamamıyla Yiğitcan olan ben Serpil'in ne kadar müthiş olduğunu söylemiş miydim yahu? *(Yiğitcan bu satırları okuyorsan, yaptığım düzeltmeler aramızda kalsın =) -Serp.)*



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Yaratmak, yaratmak, yaratmak
+ Serpil kutusuna dokundu
- Daha fazla eşya olsaydı keşke
- Eşyalara ulaşmak daha hızlı olabilirdi
- İnternet bağlantınız yoksa oyun çok çabuk sıkıyor
- Görevler çok derinlikli değil

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Sadece Galactic Adventures oynayabilmek için bile Spore alınır.

8.8



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Maxis > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49TL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB RAM (Vista için 768MB), 128MB ekran kartı, 2GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz Core 2 Duo işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı, 3GB SD alanı > **Web Sitesi:** www.spore.com/what/ga



BAM TELİNİZİ VE DÜŞÜNCELERİNİZİ TİTRETEN PRENS -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Half-Blood Prince'in yapımcılarının çıkış noktası neydi bilmiyorum ama ellerindeki hikâyenin üç ana kategori altında tecrübe edilebileceğine karar vermişler. Zira elimizdeki bu oyun, sadece üç detaylı mini oyun ve bir detaylı keşif modundan oluşuyor. İlk mini oyunumuzla Kovuk'un arka bahçesinde karşılaşıyoruz; Quidditch.

QU

Half-Blood Prince'teki Quidditch, önceki oyunlara nazaran -özellikle bir kısım sokak başlarında halen Harry Potter 4 adıyla satılan *Quidditch World Cup*'a kıyasla- inanılmaz basitleştirilmiş bir tecrübe. Tek yaptığınız, bir snitch'in peşinden koşturan Harry'nin havadaki yıldızların içinden geçmesini sağlamak. Kulağa hoş gelse de gayet problemli bir sistem bu. Zira Harry önceden belirlenmiş bir yolu takip ediyor, bizim tek yaptığımızsa kahramanımızın iki boyutlu bir düzlemdeki yerini belirlemek.
Bu mekaniğin size yansıması şu şekilde oluyor: Neredeyse hiçbir şey yapmadan, sıkılmış kafanızı bir kolunuza dayıyor ve diğer kolunuzu asla gerçekleşmeyen bir "ne olur ne olmaz" ihtimali için farenin oralarda tutuyorsunuz. Harry uçuyor, snitch yaklaşıyor, on dakikada bir siz fareyi on milimetre oynatıyorsunuz ve Harry snitch'i yakalıyor; Half-Blood Prince'e göre Quidditch sporunun tanımı bu.

Neyse ki geri kalan mini oyunlardan biri bu konuda Quidditch'in fersah fersah üstünde: İksir yapmaktan bahsediyorum. Melez Prens'in hikâyesinde iksir yapmanın önemini kitabı okuyan herkes adı gibi bilir. Ve ne güzel ki bu hadise Half-Blood Prince'de inanılmaz iyi kotarılmış. Farenin ufak hareketleriyle, bize verilen komutları uygun bir şekilde yerine getirmeye çalışıyoruz: Doğru renk ve şekildeki şişeyi kazana getirip dökmek, kazanı ısıtmak, iksiri saat yönünde karıştırmak... Elimizde Nintendo DS'e yapılmış ortalama bir aşçılık oyunundan fazlası yok en nihayetinde ama olmasına gerek de yok. Gayet zevkli ve meşgul edici bu sistem sayesinde iksir hazırlamak oyunun sonuna kadar ilgi çekiciliğini koruyor. Diğer mini oyun olan düellolar içinse bunu söylemek mümkün değil.

...HAYIRLI BİR ŞEY DÜŞÜNMÜYORUM

Evet, üçüncü mini oyunumuz düello. Başlarda Q ve E tuşlarına basarak gerçekleştirebildiğimiz ve Harry'nin bir aksiyon filmi kahramanı edasıyla büyülerden sakındığı sistem, inanılmaz akıcı geliyor. Fakat oyunda biraz ilerleyip Levicorpus'u aldıktan sonra, Manolya Sokak mahalle takımına karşı Barcelona'yı yönetiyor gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Beşinci filmin sonundaki epik Dumbledore-Voldemort düellosunu yeniden yaratma hevesinde olanlar, şaşırtıcı derecede dengesiz yapay zekânın da yardımlarıyla, ellerinde bir bardak soğuk suyla çöküveriyorlar koltuklarına.

Keşif moduysa apayrı bir olay gerçekten. İlk üç oyunun inanılmaz zevkli olmasını sağlayan, dördüncü oyunda giden ve beşinci oyunda tekrar tüm haşmetiyle geri gelen bu mod, Melez Prens'te de karşımızda. Gelin görün ki geçtiğimiz oyunlarda bizi Hogwarts bahçelerinde çiçek toplamaya gönderen ve bir aynaya bakıp "ya ben buna bir Filipendo çakayım, belki bir şey çıkar" diyenleri ödüllendiren keşif sistemi yok artık. Melez Prens'te onun yerine "parlayan her şeye tıkla, gördüğün crest'in en bariz alma yöntemini uygula" modeli gelmiş. Bu arada Hogwarts da "mini oyundan mini oyuna giderken tepilen yol" olup çıkmış. Neyse ki istediğimiz zaman çağırabildiğimiz, bize yol gösteren bir Nick'imiz var da bu iş biraz daha az rahatsız edici oluyor. Üstelik bir de gelip sizle ufak muhabbetlere girmiyor mu… Nick gel, olmayan yanaklarını sıkıcam gel!



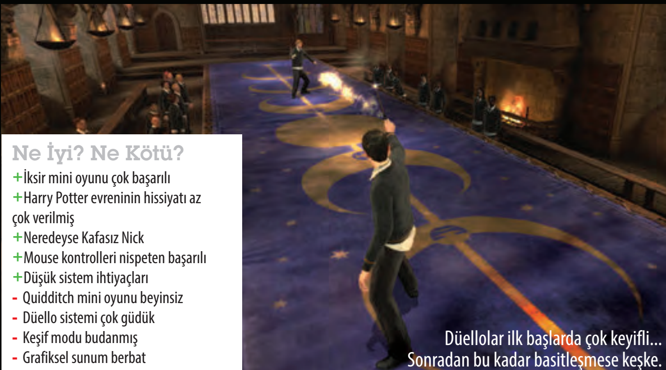


1- Harry Wanted filminden esinlenmiş, falsolu büyü atmayı öğrenmiş

2- Hayaletleri dikkatle dinleyin.

MUZİPLİK TAMAMLANDI

Harry Potter ve Melez Prens maalesef olmuş ama olamamış bir oyun. İlle de zor olsun demiyorsanız, mini oyunları gayet zevk alarak oynayabilirsiniz. Fare kontrolleri (her ne kadar Wiimote'u özletse de) gayet iyi, sunum ortalama, Harry Potter evreninin hissiyatı orada... Eğer serinin kitaplarının veya filmlerinin hayranıysanız kesinlikle deneyin. Ama aynı zamanda "ben adrenalin, stres, zorluk adamıyım" da diyorsanız, şöyle bir göz attıktan sonra Half-Blood Prince'i kardeşinize paslayabilirsiniz.



Ne İyi? Ne Kötü?
- + İksir mini oyunu çok başarılı
- + Harry Potter evreninin hissiyatı az çok verilmiş
- + Neredeyse Kafasız Nick
- + Mouse kontrolleri nispeten başarılı
- + Düşük sistem ihtiyaçları
- - Quidditch mini oyunu beyinsiz
- - Düello sistemi çok güdük
- - Keşif modu budanmış
- - Grafiksel sunum berbat

Düellolar ilk başlarda çok keyifli... Sonradan bu kadar basitleşmese keşke.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Harry Potter hayranıysanız alıp eğlenebileceğiniz türden bir oyun, değilseniz zaten işiniz olmaz.

7.0



> **Tür:** Aksiyon-Macera > **Yapım:** EA Bright Light > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (45 TL) > **Yaş Sınırı:** 13 yaş ve üzeri > **Minimum Sistem:** 1.8GHz İşlemci, 256MB RAM, 5GB sabit disk alanı, 64MB > GeForce 2 MX 400/Radeon 7500 Ekran Kartı > **Önerilen Sistem:** 2.13 Core 2 Duo İşlemci, 1GB RAM, 128 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.harrypotter.ea.com



BÜYÜK VE BOŞ BİR DÜNYA MI İSTERSİNİZ, YOKSA KÜÇÜK AMA İÇİ DOLU FIÇICIK BİR DÜNYA MI? – BERKANT AKARCAN

Dünyanın büyük olduğunu bize anlatmasalar bilebilir miydik? Hadi yerkürenin yüzölçümünün büyük olduğunu bir şekilde öğrendik diyelim (Kayseri'ye giderken bize böyle bir hâl gelmesi durumunda mesela), hiç gitmediğimiz yerleri hayal edebilir miydik? Etsek nasıl ederdik, ağzına kadar medeniyet fışkıran yerler mi, yoksa bizon kafatasları olan boş çöller mi?

Dünyamız oldukça geniş eyvallah, ama bir o kadar da ince detaylı, interaktif. Asobo Studio ise gerçeklikte dünyaya pek yaklaşamamış (oha!). Burnout Paradise'daki şehrin 12 katı büyüklüğünde, on dört bin kilometre kare oyun alanı yapmış adamlar ama içi bomboş. Çölün de bir estetiği olur yani, Fuel'de o da yok.

DOSTUM ZENCİ DEDİN JAPON ÇIKTI BU

Serbestçe dolaşmanıza hiçbir şekilde teşvik etmiyor oyun sizi. Zaten dolaşsanız da gördüğünüz tek şey çok tekdüze şekilde hazırlanmış bir oyun alanı. Çöl, toprak yollar, yeşillikler, ağaçlar ve tekrar çöl. Oyun alanında dolaşarak ekstra olarak araba desenleri (parçalar değil, sadece desenler) toplayabilirsiniz tabi isterseniz, fakat bunun oyuna pek bir zenginlik kattığını söyleyemem. Yine ekstra olarak Vista noktaları denilen yerlere gidebilirsiniz, -sisteminiz yeterince iyiyse- oradan oyun alanının o boş güzelliğini görebilirsiniz (çöl görmek istiyorsanız çok güzel Mısır turları biliyorum). Dediğim gibi, Fuel'de hiçbir şekilde tüm oyun alanını gezmek istemeyeceksiniz ve zorunda da değilsiniz. Tüm oyunu sadece menüleri kullanarak bitirebiliyorsunuz. Burada serbest dünyanın tek artısı devreye giriyor. Tüm yarışlarda istediğiniz yolu kullanabilirsiniz. Zaten yarış alanları da tamamen buna göre hazırlanmış. Her yolun bir kestirmesi var, bunları kullanarak kendinize çok büyük artılar sağlayabilirsiniz. Fakat unutmayın ki her kestirmeyi kullanmak pek akıl karı değil, bazen kaybolabiliyorsunuz ya da sakat bir yola girip kontrolü kaybedebiliyorsunuz. Özellikle yarışların Legend modunda çok sinir bozucu oluyor bu durum.

ZORLA BENZİNCİLİK OLMAZ

Yarışların üç farklı modu var Fuel'de: Rookie, Expert ve Legend. Tavsiyem hepsini bitirmeniz yönünde, neden diye soracak olursanız şöyle açıklayabilirim. Her üç mod da size Fuel adındaki oyun içi para birimi kazandırıyor, ve oyunda ilerlemek için daha dördüncü kamptan (oyunun bölgeleri kamp kamp ayrılmış durumda) belli yarışlara katılmak zorunda kalıyorsunuz ve bu yarışlara katılmak için de araç satın almak zorunda kalıyorsunuz. Eğer Fuel'iniz yetmiyorsa önceki yarışlara dönüp, tüm zorluk seviyelerini geçmeniz gerekiyor daha fazla Fuel için. Bu elbette çok can sıkıcı bir durum, zira üç zorluk kademesi de aynı derecede Fuel veriyor. Ayrıca sadece Rookie'de bitirseniz bile o yarıştan alacağınız tüm ödülleri topluyorsunuz (sürücünüze kıyafetler, yeni araçlar ve boyalar, yeni yarışlar). Yani Expert ve Legend seviyeleri katlanmak zorunda olduğunuz külfetlerden başka bir şey değiller.
Oyunun bu tekdüzeliğini ortadan kaldırmak için çeşitli atraksiyonlar var, helikopter kovalamaca gibi adı heyecanlandıran şeyler mesela. Ancak onda bile yapmanız gereken tek şey bir çizgide ilerleyen helikopteri takip etmek, ileri tuşuna basmak yetiyor kısaca.

ÇIK GİT HAYATIMDAN BE KADIN

Fuel'de her yer toz toprak demiştim, hatta sadece toz toprak demiştim. Ne beklersiniz böyle bir oyundan? Eurosport'ta izlediğimiz offroad yarışları hissi mi? Ben de öyle bekliyordum. Tabi şapa oturdum oyunu oynayınca. Ekrana arada bir çamur fırlıyor, ama bu da kurtarmıyor Fuel'i. Bir yarış oyununda olması gereken en önemli şey; hız duygusu sıfır. Sıfır bile değil, direkt yok yani! Bir de bunun üzerine hep aynı olan motor sesleri eklenince, oyuna ayırdığınız vakte acıyorsunuz. Oyunun tek takdir ettiğim yanı ana müziğinin UNKLE'ın Burn My Shadow'u olması. Geri kalan her şey içinse bir hayal kırıklığı…





1- ATV ve Buggy'ler oyunda sürmesi en keyifli araçlardan.

2- Ufukta bir yerde fırtına kopacak gibi... Sürün aracınızı oraya doğru.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Müzikleri
+Yer yer çok ilginç araçlar
+Hava durumu çeşitliliği
-Bomboş bir oyun alanı
-Zar zor topladığınız ekstralar çok gereksiz
-Sıradan yarışlar
-Rezil ses efektleri
-Hız duygusu yok
-Zorluk seviyelerinin ödülleri aynı
-Yarışlara istediğiniz araç türüyle katılamıyorsunuz



1- Göz alabildiğine uzanan bu arazide yapabileceklerinizin bu kadar kısıtlı olması ne acı.

2- Serbestçe dolaşabildiğiniz oyunda, yolunuzu kaybetmemeniz için GPS'iniz var.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

14.000 km2 alan var ama içi bomboş, hiçbir şekilde serbest dolaşım yapmanıza gerek yok, teşvik yok. En önemlisi hız duygusu yok.

5.6



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Asobo Studio > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59 TL) > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** AMD Athlon64 X2 3800+ / Intel Pentium D 3.0Ghz işlemci, 1GB RAM, NVIDIA GeForce 7800 Series 256MB / ATI Radeon X1800 Series 256MB ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** AMD Athlon64 X2 4200+ / Intel Core 2 Duo E4600 işlemci, 2GB RAM, ATI Radeon HD3800 Series 512MB / NVIDIA GeForce 8800 Series 512MB ekran kartı, 7GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.fuel-game.com

Ice Age: Dawn Of The Dinosaurus

"3 ÇOCUĞU OLAN YALNIZ BİR ANNEYİM BEN!" - VOLKAN TURAN

Animasyon filmleri dendi mi Ice Age'in apayrı bir yeri var gönlümde. Serinin hem küçüğe hem büyüğe hitap eden espri anlayışıyla görsel teknolojisi birleştiğinde, ortaya çıkan şey, bence bu yüzyılın ilk büyük eğlencelerinden biri olarak kayıtlara geçecektir. 2006'daki ikinci filmi bile beğenmiştim açıkçası (en iyisi hâlâ birincisidir ama). Bu üçüncü filmi de beğendim. O gazla da hemen oyununa saldırdım, serinledim.

BUZ DEVRİ Mİ TAŞ DEVRİ Mİ?

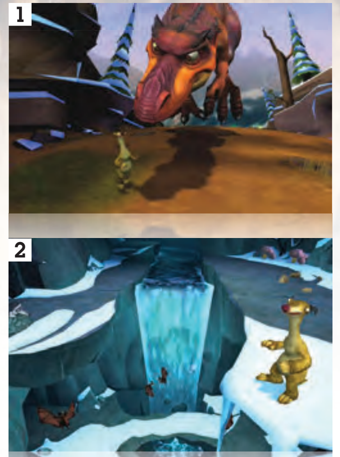
Öncelikle belirtmekte fayda var ki, filmi izlemediyseniz oyunun normalde vaat ettiği keyfin çok az bir kısmıyla idare etmek zorunda kalacaksınız. Zaten bilerek yapılmış bir şey bu: Filmi izleyip oyunu tüketecek, daha fazla para harcayacaksınız. Ama konumuz Pazarlamaya Giriş -Ders 1'den yaptığım bu alıntı değil, bizi asıl ilgilendiren Ice Age'in bu dersi ne kadar iyi çalıştığı.

Konuyu özetleyeyim: İkinci filmden bildiğimiz gibi Manny ve Ellie bir çift olurlar ve Ellie hamiledir. Tüm ekip heyecanla bebeğin doğmasını beklemektedir ama grup içinde beklenmedik marazlar çıkar. Sid'in "aile olma" kıskançlığı tutar ve ilk gördüğü üç büyük yumurtayı sahiplenir. Bu yumurtaların bir dinozora ait olduğu ortaya çıkınca… Olaylar gelişir. Oyunda da kısmen bu senaryoyu, kısmen de yan konuları oynayacaksınız. IADotD (kıslatmaya gelin) ilk etapda, tıpkı filmde olduğu gibi, biraz "çocuk işi" havasında başlıyor. Üçüncü şahıs kamera açısından oynanan oyuna Sid'i yöneterek giriyoruz. Yaptığımız basit zıplamaları falan ısınma hareketleri niyetine, dert etmiyoruz bu sırada. Fakat biraz oynayınca anlıyoruz ki "ısınma hareketleri" dediğimiz şey aslında oyunun ta kendisiymiş. Kompleks kombolar, tekrar tekrar denenmesi gereken atlamalı zıplamalı bölümler hiç gelmiyor.

Oyun boyunca Sid dahil tüm Ice Age ekibini yönetebiliyorsunuz: Diego, Manny, Ellie, Scrat, Buck… Özellikle Buck nefis bir karakter, Ice Age evrenine taze kan olmuş resmen, ne zaman ekranda görünse çok eğlenceli bir şeyler geleceğini anlıyorsunuz. Bu "eğlence" sadece oynanışla da sağlanmıyor. Ara sahneler film kalitesine yakın animasyonlarla hazırlanmış. Kısa film tadındaki bu görüntüleri Ice Age seven herkes izlemeli, bazıları filmdeki sahnelerden bile komik olabiliyor çünkü. Ayrıca Scrat'a ve yeni dostu Scratty'ye özel oyun bile çıkmalı, deli gibi satar. Bir de, ilk kez bir Ice Age oyununda multiplayer özelliği görüyoruz. Toplamda dört kişiye kadar izin veren bu çok oyunculu modlarda tüm aile fertleriyle eğlenebilirsiz ama bu mini-oyunların, tek kişilik yan oyunlardan farklı olduğunu düşünmeyin.

JURASSIC PARK'A ÇEVİRDİNİZ BURAYI!

Platform öğelerinden kurtulduğu kısımlarda oyun biraz daha güzelleşiyor. Örneğin T-Rex'in beni önüne katıp kovaladığı sahnede ve uçan bir dinozorun sırtında Buck'la uçarken ben bir hayli eğlendim. Çocukça mı? Evet. Eğlenceli mi? Ona da evet. Zaten IADotD'u oynamak için tek ihtiyacınız, çocuk ruhlu olmak. Gerisini oyuna bırakabilirsiniz. Diyaloglarla olsun (ki seslendirmeler çok başarılı), ara sahnelerle olsun, bölümlerle olsun, Ice Age'in adına yakışır bir oyun olmuş Dawn of the Dinosaurs. Fakat toplamdaki 15 civarı bölümü birkaç saatte oynayıp bitirdiğinizde geri dönüp baştan alacağınızı sanmıyorum. Tek yapacağınız gözlerinizi dördüncü filme ve oyuna çevirmek olacak. Ve evet, çok bekleyeceksiniz.



1- Ne yaparsanız yapın, asla arkanıza bakmayın!

2- Elinizde tutacak bir şey bulduğunuzda hedef al tuşuna basıp bunları kafalarına atmaya başlayabilirsiniz.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Birbirinden hoş ara sahneler
+Ice Age evreninde hoş bölümler
+Scrat!
-Yapay zekâ zorlamıyor
-Oyunda özgür takılamıyorsunuz
-Kısa sürüyor
-Yetersiz bonuslar

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ice Age çılgınlığına hâlâ bulaşmadıysanız, filminin ardından oyununa da girmek için bu son çağrı. Basit ve eğlenceli.

7.0





>**Tür:** Platform >**Yapım:** Eurocom >**Dağıtım:** Aral İthalat (49 TL) >**Yaş sınırı:** 7+ >**Minimum sistem:** 1.8GHz işlemci, 512MB RAM (WinXP)/1024 MB RAM (Vista), GeForce6800 GT 256MB/Radeonx850 256MB ekran kartı, 3.5GB sabit disk alanı >**Önerilen sistem:** 2GHz işlemci, 1,2GB RAM, GeForce6800 GT 256MB/Radeonx850 256MB ekran kartı >**Web sitesi:** www.iceagegame.com



FALLOUT 3 POINT LOOKOUT

BETHESDA BU İŞİ KIVIRMAYA BAŞLADI –KAAN ALKIN

Fallout 3'ü genişletmeye yeltenen dördüncü indirilebilir içerik paketi sonunda elimize ulaştı. Daha önce indirip oynadığımız paketler gibi birçok yeni macera ve yeni bölgelerle geliyor Point Lookout. Ufak bir farkla.

Bethesda'ya yıllardır yaptıkları muhteşem oyunlar ve onlarla gelen muhteşem bug'lar konusunda tonla laf edildi. Ekip kimi konularda kendilerini geliştirirken kimi konularda güdük kalmaya devam etti. İndirilebilir içerik konusundaysa inanılmaz bir hızla geliştiriyor kendini ve bu sürecin bir sonucu olarak Point Lookout önceki paketlerden çok farklı görünmese bile kesinlikle çok farklı hissettiriyor. Yeni maceramız Potomac nehrinin kıyısında başlıyor. Kızını arayan bir anneye yardım elimizi uzattıktan sonra kendimizi Duchess Gambit'in güvertesinde, Maryland yakınlarındaki Point Lookout Ulusal Park'ına doğru seyrederken buluyoruz. Hikâye yavaş yavaş açılırken, bir yandan da karşımıza çıkanlar hem savaş öncesi hem savaş sonrası olaylar hakkında da pek çok bilgi veriyor.

Point Lookout ilk bakışta Wasteland'i fazlaca andırıyor. İlk turunuzu iskelenin hemen yanındaki park alanında atıyorsunuz ister istemez. Adanın yerlilerinin bir kısmı sizi hiç de sıcak olmayan bir şekilde karşılıyor burada. Point Lookout önceki eklentilere göre çok daha büyük bir alan ekliyor oyuna. Adada keşfedilecek pek çok enteresan bölge ve yapı var. Sadece hikâyenin peşinden koşmak oyuna yazık etmek olur gerçekten. Bir iki yeni silah, düşman ve perk edinme şansınız var Point Lookout'ta ayrıca.

Desmond'la tanışana kadar biraz oyalanmanızda fayda var. Çevreyi gezin, silahlarınızı tamir edin, bol bol cephane alın. Point Lookout, tüm araştırma ve eşya açlığınızı dindireceği gibi hiç beklemediğiniz kadar çok çatışmaya sokuyor sizi. Bu arada Desmond pek de misafirperver olmayan bir ghoul. Malikânesi kısa süre sonra tanışmak zorunda kalacağınız bir kabilenin saldırısına uğramış. Gayriihtiyari ortama dalıp yardım ediyorsunuz. Malikâneyi kurtardıktan sonra Desmond'ın çirkin suratına bakarak niyetini anlamaya çalışıyorsunuz ve asıl hikâye başlıyor. Yine iyiyle kötü arasında seçim yapmak durumunda kalıyoruz. Gerisini az çok tahmin edebiliyorsunuzdur.

Paketin en hoşuma giden yanı, Wasteland'in havasını adada yaşatırken bir adım daha ileri götürmüş olması. Öncelikle çevre yapılar akılda kalıcı ve dikkat çekici. Boş eğlence parkı, dönme dolap, deniz feneri, tepeye kurulmuş malikâne gibi manzaralar aklınızda kolaylıkla yer ediyor. Nükleer savaşın etkilerinden çok daha derin bir şeyler hissediyorsunuz buralarda dolanırken. Dış dünyadan tamamen kopuk olarak bataklıklarda yaşayan insanların saldırganlığının arkasındaki tuhaf hüznü sezebiliyorsunuz. Wasteland'de görmediğiniz türde insanlar, eğilimler ve inançlar türemiş bu lanetli topraklarda.

Yazının başında da dediğim gibi Bethesda giderek daha fazla konuşturuyor tecrübesini. Her yeni indirilebilir içerik paketinde biraz daha fazlasını sunmayı başarıyor. İçerik paketlerinin kalitesi artarken, paketler arasındaki zaman da gittikçe kısalıyor. Ama unutmadan, bir ara paket yerine bir bug temizliği yapsalar harika olacak.





1- Genelde mezarların üstüne site dikerler. Burada mezarların altına dikmişler tatil köyünü. Tavandan ağaç köklerine takılmış tabutlar sarkıyor.

2- Çok eğlencelik bir yanı kalmamış parkın. Zaten ne zevk alıyorlarsa dönen bir halkadan sarkan taslarda oturmaktan yahu.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yeni karakterler, enteresan ve devasa yeni bölge
- Bethesda'nın artık bir bug temizliği yapması gerekiyor
- Yeni eklenen silahlar gittikçe güçlenirse ilerde ciddi denge sorunları çıkacak oyunda



1- Biri bizi gözetliyor evinin sonu. Dedik bu kadar deliyi tıkmayın bir deliğe diye.

2- Fallout evreninde başıboş beyinler var, demek ki çevrede başıboş gezen bir dünya da beyinsiz var.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Point Lookout, Wasteland hikâyenizin üstünü bir şeyler eklemeyi gerçekten başarıyor.

8.5



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Bethesda > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X800XT ekran kartı, 6.8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 6.8GB sabit disk alanı (Fallout 3 kurulumu dahil) > **Web Sitesi:** fallout.bethsoft.com



1- 3 tane adama baltalı kargı verdim ama ne kadar iyi ettim bilemiyorum

2- Mugolug diye isim mi olur?





Hinterland: Orcs Lords

ORKLARIN DA KRALI OLUR - BURAK AKMENEK

Haziran sayısında incelediğim Hinterland'dan sonra Orc Lords ek paketini gördüğümde içimi bir heves kaplamıştı. Bu ay mutlaka yazmak istememe karşın elerimden kuş gibi uçup giden *Call of Juarez 2*'den sonra Orc Lords'u da kaptıramazdım. Cuma günü Serpil'i paket bandıyla kollarından koltuğuna bağlayıp çekmecesinden Orc Lords'u aldıktan sonra pazartesiye kadar görünmemek üzere ofisten ayrıldım.

YEŞİL VE OBUR

Orc Lords bir ek paket. Buraya kadar tamam, fakat sırf ek paket diye bu kadar da aynı oyun olmamalıydı. Şöyle ki, Hinterland'da insanları oynayabilirken Orc Lords'da orkları da oynayabiliyoruz. Evet, oyuna eklenen tek yenilik bu. Orklar insanlara göre 2 kat daha hızlı yemek tüketiyor. Ayrıca daha hızlı seviye atlıyorlar. Tabii ki bize görev veren kralımız ve kasabaya yerleşen halkımız da hep Orc oluyor. Ama durum bundan ibaret. Orkların insanlara göre iki kat daha fazla yemek tüketmesi karakterimizin her kestiği düşmandan altının yanı sıra et de düşmesiyle dengelenmiş. Bu durum oyuna daha avantajlı başlamanızı sağlıyor. Eskiden kasabaya çiftçi ve avcı gelsin de hemen işe alayım diye bakarken şimdi tek çiftçiyle işi götürebiliyorsunuz. Ayrıca daha hızlı seviye atladığından ilk bir iki bölgeyi temizledikten sonra ork savaşçınızla coşuyorsunuz. Hele hele daha oyunun başından kasabanıza bir de rahip gelmişse tamamdır, onu da peşinize takıp kendinizi iyileştire iyileştire gidiyorsunuz.

Oyunun sonuna doğru karşınıza dikilecek olan düşman üssüyse eskisine göre daha zorlaştırılmış. Ben tüm bölümü kayıpsız oynayıp son düşman kalesini yerinden sökünceye kadar 4 NPC kaybettim. Bunun dışında oyuna eklenen yeni bir şey yok. Fakat ilk oyundan bu yana Hinterland oynamayı sürdürdüğümden bu defa karşınızda daha tecrübeli bir editör var. Şimdi size yazacaklarımla oyunu daha kolay oynayabileceksiniz.

ORK BURAK'TAN İPUÇLARI

Ne yapın ne edin, rahip gelir gelmez onu kasabanıza alın. O da sizinle beraber seviye atlasın. Sizinle aynı güçte veya bir seviye düşük bir rahiple dağıtamayacağınız düşman kalesi yok. Craftman'lerden iki tane alıp birini ok, birini zırh konusunda uzmanlaştırın. Silah konusunda uzmanlık vermeye gerek yok. Nasılsa silahlar sebil gibi düşüyor. Oyunda para ve yemek düzenini oturttuktan sonra düşman kalesinin bulunduğu tarafa doğru iki tane koruma evi dikip onları da okçu yapın. Kalenize saldırı olduğunda onlar rahat rahat karşılar, geri dönmenize gerek kalmaz. Kasabanızın yakınında portal olduğunu ve burayı bir kez ele geçirdikten sonra diğer portallar arasında kolayca gidip gelebileceğinizi unutmayın.

Kasabanıza gelen tüccarı da hemen kapın. Tüccarınız olmadan düşen ve üretilen silahları satıp para kazanamazsınız. Kralın isteklerini son gün karşılayın. Tarlaları ve avcı barınaklarını hemen upgrade edin. Savaşa giderken grubu dörde tamamlayacaksanız rahipten sonra mutlaka okçu veya büyücü seçin. Sakın savaşçı almayın. Gidip düşmana kafasına göre saldıran ve haliyle ölen yarım akıllılara ihtiyacınız yok. Sonra onları yerine koymak için dünyanın parasını harcıyorsunuz.

Bir süre sonra kasabanıza daha yüksek seviyeli karakterler geliyor. Onları yeni evlere alıp böylece savaş grubunuzu daha da güçlendirebilirsiniz. Kasabanızdaki karakterleri otomatik giyinme özelliğiyle giydirmeyin. Oyun büyücülere tabaka zırh falan giydirebiliyor. Herbalist sağlık iksiri üretir. Kaçıp gitmesine izin vermeden kasabanıza buyur edin bu şifacıyı.

Son tavsiyeye gelirsek… Eğer birinci oyunu sevdiyseniz ve orkları da oynamak fikri ilginç geliyorsa bu paketi almalısınız ama "yeni bir deneyim" gibi özel beklentileriniz olmasın.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Orcları yönetebiliyoruz.
+ Bölümler biraz daha dengelenmiş.

- Oyuna fazla bir yenilik getirmiyor

1- Küçük harita açıkken nereye gittiğinizi daha iyi görüyorsunuz

2- Bir haydut, bir kurt ve bir örümcek… Bölgede ne kadar yaratık varsa peşime taktım.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Önceki oyuna yazmıştım, buna da yazıyorum: Tilted Mill tembellik etmese çok daha iyi bir oyun olabilirmiş.

7.0



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Tilted Mill Ent. > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 240 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı,240GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.tiltedmill.com



HA GAYRET, ÜÇÜNCÜ OYUNDA KENDİNİZİ AŞACAKSINIZ - ESER GÜVEN

Eski dostlarımız Nina Kalenkov ve Max Gruber'e merhaba deyin. Onlar kenarda kolalarını içerken ben de hatırlamayanlara azıcık yardımcı olayım. Nina ve Max, *Broken Sword*'un yandan yemişi Secret Files – Tunguska'nın başrolündeydiler. Aynı *Broken Sword*'da olduğu gibi biri erkek, biri kadın iki kahraman (aralarındaki çekimi inkâr etmeyelim lütfen), gündelik hayat içine yedirilmiş doğaüstü öğeler, gizli grup ve tarikatlar, dünyanın çeşitli yerlerine yapılan yolculuklar… Ama oyunda bir şeyler eksikti işte: Konusu pek de öyle merak uyandırıcı değildi, bulmacalar daha çok envanter üzerine yoğunlaşmıştı falan filan. Peki Secret Files 2 bu hatalardan ders alan bir oyun mu, yoksa "daha çok oyun, daha çok para" mantığının bir ürünü mü?

Nina ve Max dinliyor diye söylemiyorum, oyun bu sefer gerçekten olmuş. Aferin çocuklar. Bir kere konusu çok daha ilgi çekici, seslendirmeler çok daha iyi, bulmacalar konusunda da önceki oyunun klişe hatalarından uzak durulmuş, iki karakteri de kullanmamız gereken bulmacalar eklenmiş, grafikler yine aynı güzellikte. Daha da güzeli bu oyunu anlamak veya sevmek için ilkini oynamış olmanız bile gerekmiyor. Nina ve Max'in arasında bir şeyler geçmiş olduğunu bilmeniz yeterli.

PAPARAZZİ MODE ON

Evet, işin magazin kısmına kaçacağız ama iki oyun arasında Nina ve Max bir şeyler yaşamışlar, sonra da ayrılıp farklı yerlerde devam etmişler hayatlarına. Elbette ayrı kalmaya devam etmelerini beklemiyoruz çünkü olayların bu ikilinin peşini bırakmaya hiç niyeti yok. Piskopos Parrey'in eline şifreli bir mektup geçiyor ve bu mektupta kıyametin yaklaştığına inanan eski bir tarikat ve bu tarikatın merkezinde yer alan Zandona isimli bir karakter hakkında bilgiler bulunuyor. Tabii ki bu tarikatın da aslında niyeti pek iyi değil, dahası bu niyet Nina'nın babasıyla da ilintili. E işin içine bir de Max'in arkadaşlarından birisinin kaçırılması girdiğinde alın size Nina ve Max, yeniden bir arada.

Yine ilk oyundaki gibi kullanımı oldukça kolay bir arayüze sahibiz, sol tıklayarak ekrandaki öğelerle etkileşim kurabiliyor (almak, konuşmak, açmak gibi), sağ tıkladığımızdaysa bu nesneler hakkında bilgi alıyoruz. Ekranın alt kısmında gizli olan envanteri açmak için imleci oraya sürüklememiz yeterli. Grafikler yine harika, gezdiğimiz farklı mekânlar çok güzel biçimde canlandırılmış. Bir de ben renk kullanımını çok beğendim, hiçbir mekân gözüme sıkıcı gelmedi ki bu da oyunun oynanabilirliğini desteklemesi açısından kesinlikle artı puan.

DENİZDEKİ YILANLAR

Gelelim her macera oyununun can damarı olan bulmacalara. Başta da söylediğim gibi ilk oyundaki bulmacaları pek beğenmemiştim. Bu oyundaki bulmacalara da mükemmel, kusursuz diyemiyorum elbette ama ilkiyle karşılaştırılamayacak kadar iyiler bence. Özellikle şifre çözmeyle ilgili bulmacalar envanter ağırlıklı olanlara kıyasla çok daha zevkliydi. İki ana karakteri de birlikte kullanmanız gereken bulmacalarsa oyunun asıl parladığı nokta. Üçüncü oyun (eğer çıkarsa) tamamen bu tür işlere yoğunlaşırsa hiç şaşırmam. Şimdiki haliyle de farklı tür bulmacaların dengesinin iyi kurulduğunu söyleyebilirim rahatlıkla, hemen bir artı puan daha yazalım.

Son zamanlarda macera türüne bir şeyler oluyor farkındaysanız. Bir ara çıkan her macera oyununa denize düşüp de yılan görmüşüz gibi sarılıyorduk ama bu aralar elimizde o kadar çok seçenek var ki iyice şımardık. Bu aslında çok güzel bir şey, firmaları da daha özenli işler çıkarmaya teşvik ediyor diye düşünüyorum. Secret Files 2 bunun en iyi örneklerinden biri, ilk oyunda aksayan yerlerin düzeltilmesi sayesinde kendisine son zamanların canavar oyunları (Monkey, Monkey, Monkey!) arasında yer bulabiliyor. Elbette yapımcılarının daha çok fırın ekmek yemesi lazım ama yine de doğru yolda olduklarını görmek sevindirici. Ben harcadığım zamandan kesinlikle keyif aldım, siz de pişman olmayacaksınız..

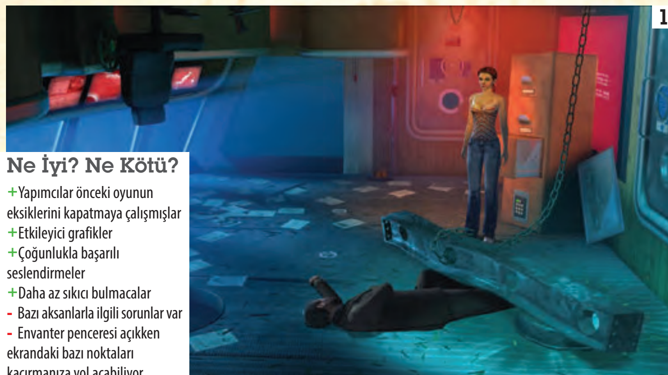


1- Hınzırlar sizi... Çorap o, çorap :)

2- Grafikler türünün iyi örneklerinden.







1- Halbuki terapistim Tomb Raider'ı anımsatan her şeyden uzak dur demişti...

2- Yazıktır, imzalı fotoğraf vermekten baygınlık geçirmiş adamcağız.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yapımcılar önceki oyunun eksiklerini kapatmaya çalışmışlar
+ Etkileyici grafikler
+ Çoğunlukla başarılı seslendirmeler
+ Daha az sıkıcı bulmacalar
- Bazı aksanlarla ilgili sorunlar var
- Envanter penceresi açıkken ekrandaki bazı noktaları kaçırmanıza yol açabiliyor

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Boş vaktiniz varsa Secret Files serisiyle tanışmak hiç de kötü bir fikir değil.

7.2



>**Tür:** Macera >**Yapım:** Fusionsphere Systems >**Dağıtım:** Deep Silver >**Yaş Sınırı:** 12+ >**Minimum Sistem:** PIII 800MHz işlemci, 256MB RAM, 2GB disk alanı, 32MB DirectX 9 uyumlu ekran kartı >**Önerilen Sistem:** Tek çekirdek 1,2GHz işlemci, 512MB RAM, 32MB DX9 uyumlu ekran kartı >**Web Sitesi:** www.secretfiles-game.com

TRINE

BANA BİR MASAL ANLAT BABA -EMRA "ZERO"(KALORİ) İNAL

Merhaba okuyucu, baştan açık konuşmak istiyorum seninle. Ben bu yazıya tam olarak nasıl giriş yapabileceğimi kestiremedim. Bir tarafım yazıya yıllardır nadiren rastladığımız platform türünden bahsederek başlamamı uygun görüyor, öbür tarafım ise oyunun masalsı yapısına uygun bir şeyler yap diyor. Sanırım bu şekilde 2 tarzı da aynı anda kullanmış olup, 2 tarafımı da mutlu etmiş oluyorum. 3'ümüz de mutlu olabiliriz artık!

3 demişken, oyunun adında da hafifçe sırıtan 3, oyun için büyük bir anlam taşıyor aslında. Genel olarak bakarsak, birbirinden farklı özelliklere, mesleklere ve kişiliklere sahip 3 farklı karakteri kontrol ediyor ve bu özellikleri kullanarak masalımızda ilerlemeye çalışıyoruz. Macera ya da görev yerine masal demek bence buraya daha uygun, çünkü oyun bölümleri, atmosferi, müzikleri ve olayları bize anlatan yaşlı bilgesi ile tam bir masal.

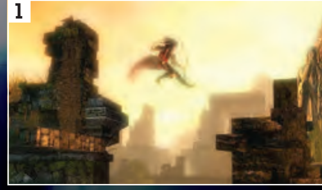
3 farklı karakter dedik ya, aslında onlar oyunun 3 farklı yönünü simgeliyor gerçekten de. Karakterlerimizden ilki Thief. Grubumuzun tek bayan elemanı olan Thief, aslında her şeyi başlatan kişi: Oyunun başında onu kaleye gizlice girerken ve oyuna adını veren büyülü obje Trine'ı çalmaya çalışırken kontrol ediyoruz. Diğer karakterlerimiz de onun yanına geldiğinde gerekli malzemeler tamamlanmış oluyor ki, 3 karakter birbirine bağlanıyor ve bundan böyle tek bir bünye olarak hareket etmek zorunda kalıyor. Çevik hareketleri ile atletik görevleri üstlenen Thief, kanca ve ipi sayesinde tahta yüzeylerden sallanabilirken, ok ve yayı ile uzaktaki engelleri yıkabiliyor ya da düşmanları öldürebiliyor. Tabii, düşmanları öldürmek asıl şimdi bahsedeceğim karakterin işi.

Tamamen kas yığını olan 2. karakterimiz Knight, oyunun aksiyon yönünü simgeliyor. Önümüze çıkan genellikle yarasa ve iskeletlerle sınırlı düşmanları, gözlerinin yaşına bakmaksızın kılıcımızla parçalıyoruz. Tabii iskeletin gözüne nasıl bakılır, tartışılır. Korunmamız gereken bir ateş altında olduğumuzda ise, bu sefer Knight'ın kalkanı devreye giriyor. Oyunun kontrollerindeki oldukça hızlı ve akıcı tepkilerini sanırım en iyi bu karakterle hissedebiliyoruz. Ara demolarda, sadece ilgisini çeken ve önemli bir şeyler olduğunda konuşan Thief'in aksine, basit cümlelerle bol bol konuşan Knight'ı görüyoruz. Ancak konuşmak ve beyni çalıştırmak son karakterimize saklanan özellikler.

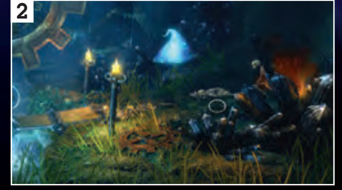
Grubu tamamlayan son karakterimiz ise Wizard. Karşımıza bir bulmaca çıktığında genellikle onun yeteneklerine güvenmemiz gerekiyor. Oyunun tamamının üzerine kurulmuş olduğu fizik motorunun lafının geçmesinin zamanı geldi, çünkü oyundaki tüm bulmacalar ve Wizard'ın yetenekleri de yine bu fizik motoru üzerine kurulu. Tek bir kutuyla başladığımız yoktan eşya var edebilmek ve ortamda bulunan objeleri büyüyle hareket ettirebilmek Wizard'ın özelliklerini oluşturuyor. Yine bu özellikleri kullanarak durduğumuz platformları hareket ettiriyor, kutuları geçebilmemiz için gerekli şekillerde taşıyor, tahtıravallileri istediğimiz konuma getiriyor ve buna benzer daha niceleriyle uğraşıyoruz

Giriş paragrafındaki açık sözlülüğümü burada da devam ettiriyorum: Ben bu oyunu ilk duyduğumda, oldukça heveslenmiş olsam da, oynadıktan sonra pek de umduğumu bulamadım. Oyun tüm her şeyiyle müthiş bir temel oluştursa da, lineer bölüm yapısı ve aklı çalıştırmaktan çok fizik motorunu kullandırtan bulmacalarıyla bu temeli düzgün bir şekilde yükseltemiyor. Yapımcıların özenle gizlediğini düşündüğüm çok kişilik oyuncu modu dışında (ki bu modu Options'a girip, Controls sekmesinden yeni kontrolleri aktive ederek başlatıyorsunuz), her şey oyunda bir anda durup, doğru karaktere geçip onun özelliğini kullanmaktan öteye gidemiyor. İsterdim ki bu karakterler birbirlerinden ayrılsın, farklı zamanlarda kontrol edilebilsin ve bölümlerin değişik yerlerinden birbirlerinin yolunu açsın; ancak nafile. Yine de Trine, son zamanlarda oldukça nadir rastladığımız bu türe değişik bir soluk getiriyor ve masalının büyüsüne kendinizi bırakacağınız birkaç saati oldukça hak ediyor.

Bu gibi atlayışlar için her zaman Thief'e güvenebilirsiniz.



Doğa, teknoloji ve büyü bir arada. Atmosfer budur!



1- Oyunda pek önplanda olmayan bir inventory ve level sistemi de mevcut.

2- Oyundaki boss'lar maalesef normal düşmanların daha büyük hallerinden öteye gidemiyor genellikle.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Nadir gördüğümüz oyun türü
+Birbirinden farklı özellikleriyle 3 farklı karakter
+Bir masaldaymışsınız hissini tamamıyla verebilen müzik ve atmosfer
+Fizik motoru sayesinde karşılaşacağınız detaylar ve bulmacalar
- Bölümlerin lineer yapısı
- Sık tekrarlayan bulmacalar
- PC versiyonunun PS3'e göre 10$ daha fazla olmasıyla, pahalı gelebilecek fiyatı



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Herşeyiyle birbirinden farklı 3 karakteri kontrol ediyor ve bir masalın içine dalıyorsunuz.

8.2



> **Tür:** Platform/Bulmaca > **Yapım:** Frozenbyte > **Türkiye Dağıtıcısı:** Steam (29.99 $), PSN (19.99$) > **Yaş Sınırı:** - > **Minimum Sistem:** 2 GHZ çift çekirdekli işlemci, 512MB(XP) / 1GB(Vista) RAM , GeForce 6800 / Radeon X800 ekran kartı, 600MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 3 GHZ çift çekirdekli işlemci, 1GB(XP) / 1,5GB(Vista) RAM , 600MB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://trine-thegame.com/

BATTLEFIELD HEROES

KOLAY, UCUZ, GEÇİCİ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Battlefield serisi, 1942'yle hayatımıza girdiğinde daha önce gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyordu. O sınıf bazlı oynanış, o ticket mantığı, araç kullanımına izin veren o haritalar... Yepyeni bir türdü adeta *Battlefield 1942*'ninki. Sonra *Vietnam* geldi, *BF2* geldi, *BF2142* ve *Bad Company* geldi... Battlefield serisi bir hanedan, DICE da piyasanın en köklü kullanıcılarından olmuştu artık, bunun inkâr edilecek yanı yoktu. Bir sonraki hamle neydi? Bir oyun ekolü yaratan bu seri bir sonraki adımını ne yönde atabilirdi? Free2Play bir model? Browser tabanlı bir oynanış? Amerikalıların "cute" dediği, bizim ise "ay çok tatlı" dediğimiz grafikler? *Heroes* mu yani?

Haftalardır Battlefield Heroes oynamış biri olarak bu noktada Heroes'un bir Battlefield oyunu gibi hissettirmediğini söylemem gerektiğinden emin gibiyim. Evet, başlıktaki o kutsal kelime orada, oyunun adı *War Heroes* veya *Guitar Heroes* değil, Battlefield Heroes. Evet, oyunun alâmetifarikası olan Conquest modu ve sınıfsal oynanışı da aynen yerini almış, yine bayrak dibinde durup düşman ticket'larını sıfırlamaya çalışıyoruz. Fakat yine de öyle bir oyun yaratmış ki DICE, öyle bir hava var ki sizi yükleme ekranından ölüm ekranına kadar rahat bırakmayan, bir türlü 1943 ile Heroes'un aynı serinin oyunları olduğuna inandıramıyorsunuz kendinizi.

TEK GECELİK İLİŞKİ

İlk önce bunun kutusuyla D&R'dan, Overgame'den falan alıp rafınıza dizdiğiniz, hatta PSN'den indirip Game kategorisi altına yerleştirdiğiniz bir oyun bile olmadığı gerçeğiyle yaşamayı öğrenmeniz gerekiyor; Battlefield Heroes browser tabanlı bir oyun, sitesine girmeniz, sitenin sizi yönlendirmesini beklemeniz gerekiyor oynamak için. Fakat burada şöyle bir sorun var, oyun bedava. Sadece kozmetik değişiklikler (ve kozmetik olmayanlara daha hızlı erişim) ufak meblağlarla satın alınabiliyor fakat onun dışında oyun sizden ne bir kutu parası, ne de bir aylık hesap ücreti istiyor ve siz de bu rahatlık içinde net olarak tek bir şeyi keşfediyorsunuz; oyunu unutmak korkutucu derecede kolay.

Evet aslında oyunun tamamen buna engel olsun diye yaratılmış bir yapısı var. Karakter yaratma ekranında seçebileceğiniz iki taraf var ve yaptığınız her şey, oynadığınız her maç mensubu olduğunuz tarafa puan kazandırıyor. Bunun üstüne karakterinizin bir DVO karakteri gibi kozmetik özellikleri ve seviyesiyle kalıcı bir olgu olması Heroes'u senelerdir çok yaklaşılan fakat anlatılamayan DVO-FPS olgusuna yaklaştırıyor. Üstelik oyunun size aslen achievement sisteminin geliştirilmişinden başka bir şey olmayan bir görev sistemi sunması ve bu sistemin katlanarak, başardığınız her görevde size yeteneklerinize harcayabileceğiniz puanlar vermesi de bu konuda çok başarılı. Fakat arkadaşlar bir şeyi bir defa daha çok büyük bir heyecanla tekrarlamam gerekiyor; bu bedava oyun bir browser'dan oynanıyor. Sebebiniz ister yenilginin siniri, ister sıkıntının hışmı olsun, oyundan bir kez koparsanız geri dönmek için neredeyse hiçbir sebep bulamıyorsunuz. Online oyunlara ömür katan o nefes yok Heroes'da, oyun kafanızda bittiyse ona kalp masajı yapacak bir ikonu veya bir kutusu yok Heroes'un. Sadece tek bir kopma yetiyor bir daha bağlanmamak için.

Battlefield Heroes asla kötü bir oyun değil, yazı boyunca size bir kez bile bunu düşündürttüysem affedin beni. Standart bir Battlefield oyunundan alabileceğiniz ne eğlence varsa hepsini fazlasıyla verebiliyor. Aksiyonu bol, çekişmesi üst düzey, üstelik de hiçbir ücret istemiyor bunların karşılığında. Fakat aslında en büyük avantajı olması gereken bu yönü, aynı anda en büyük dezavantajı oluyor. Denemeli misiniz? Kesinlikle. İnanılmaz kolay erişebildiğiniz bu oyunu denememeniz için hiçbir sebep yok. Fakat sadece, neyin içine girdiğinizi bilin; zira Heroes beyninizin arka tarafını aylarca kemiren oyunlardan biri asla olmayacak.



1

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Standart Battlefield eğlencesi
+ Tatlı grafikler ve yüksek draw distance
+ Oyuna iyi yedirilmiş yarı-DVO his

- Akılda kalmayan oyun yapısı
- Çok "casual" tat

1- Tankların oyuncaklıkları göz ardı edilemeyecek kadar müthiş. Çarpıştırasım geliyor ya.

2- Oyunda arkadaşlarımıza uyarılar gönderiyoruz. Ve suyunu çıkarmamaya dikkat ediyoruz.



2

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Denemesi bedava, ama çok uzun süreli hastası olmayacaksınız.

7.0



> Tür: Çok Oyunculu FPS **> Yapım:** DICE **> Türkiye dağıtıcısı:** Yok (bedava) **> Yaş sınırı:** Yok **> Minimum sistem:** 1 GHz CPU, 512MB RAM (Vista için 1GB), 1GB sabit disk alanı **> Önerilen sistem:** 1 GHz CPU, 512 MB RAM (Vista için 1 GB), 1 GB sabit disk alanı **> Web sitesi:** www.battlefieldheroes.com



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

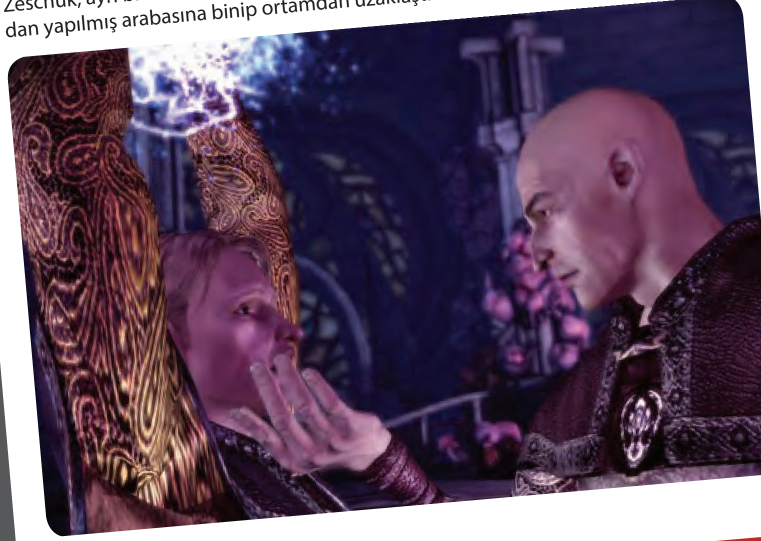
Bİ' KÜLTÜR ŞOKU RİCA ETSEM?

Geçen ay Türkiye'den bildireceğim demiştim ya sizlere sevgili Oyungezer okuyucuları? Sözümü tutmanın da ötesine geçip işi biraz abarttığımdan emin gibiyim şu an, zira an itibariyle Oyungezr ofisinden bildiriyorum. Evet, artık ne yurtdışından, ne yurtiçi ama şehir dışından veya şehir içi ama ofis dışından değil, bizzat ofisin iç hatlarından bildiren bir Console Master'ınız var. Karşımda Serpil Kasabian çalıyor (kasap havası gibi ama daha havalı), üst katta Berkant gözleri ve bacağı pörtletmiş (bilgisayarı, kasa kapağını silah olarak kullanmak suretiyle daldı garibana da) bir vaziyette yazı yazıyor, etrafımda koca koca oyun paketleri... Ya iyiymiş bu ya, Sinan beni evlat edinsene?

Konsol cephesinin ön saflarındaki mücadeleyi bir Halit Kıvanç keskinliğiyle takibim ülke sınırları içerisinde de sürüyor ya sayın okuyucu, benden mutlusu, benden neşelisi yok. Gelir gelmez "tersine kültür şoku" yaşamış olsam da bir tabak mantının çözemeyeceği hiçbir sorun olmadığını artık biliyorum. Zaten insanın hayatının yüzde yetmişi internet alemlerine ait olunca neyin kültürünün ne şokunu yaşayacaksınız ki yahu? Boş verin okuyucum ya, koyun mantıyı ocağa, açın Battlefield 1943'ü, Fight Night'ı, ay kurak geçiyorsa da umursamayın, 2009 son çeyreği çok haşin geçecek, fırtına öncesi sessizlik iyidir kemiklere. Amerika'ymış, Türkiye'ymiş... Ben önümdeki oyunu Zimbabweliyle aynı şekilde oynuyorsam hangi kültürün şokunu yaşayabilirim ki? Serpil, bu çalan hala Kasabian mı ya, Ankaralı Turgut yok mu? Berkant gel halay çekicez, hobaaa...

ESKİ ÇAĞA YENİ "MOD"A

Can katiyen duymasın fakat Greg Zeschuk'un son zamanlarda peydahlanmış konsol aşkı cidden bitecekmiş gibi durmuyor. Geçtiğimiz günlerde Dragon Age ile geleceği açıklanan detaylı editör sistemi bizi yine PC versiyonunun daha üstün olacağına ikna etmeyi başarmıştı ama artık alenen konsol fanboyu haline gelmeye başlayan Zeschuk'un buna bir itirazı olacağını bilemezdik. Zeschuk PC'de yapılan modların ve eklentilerin bir şekilde konsollara taşınması için bir yöntem arayışı içinde olduklarını belirtti. Bu eklentilerin DLC olup olmayacağı konusunu karanlıkta bırakan Zeschuk, ayrı bir DLC geleceğini de belirtip Xbox ve PlayStation kasalarından yapılmış arabasına binip ortamdan uzaklaştı.



CONSOLE

AYDIN HAVASI

› Activision Tony Hawk Ride'a eninde sonunda bir devam oyunu geleceğini açıkladı. Söylediklerine göre oyun Ride 2 değil, kaykay aparatını kullanan yeni bir oyun da olabilirmiş.

› Guitar Hero 5'le yeni fretleri, yeni rengi ve rötuşlanmış ufak detaylarıyla "yenilenmiş" sıfatını neredeyse hak edecek bir gitar gelecekmiş.

› Canımız kadar sevdiğimiz parkur oyunu Mirror's Edge'in DLC'si Avrupa'da bedava. Niye Avrupa, niye bedava bilmiyoruz ama üzümler ve bağlarıyla ilgili atasözümüzü unutmayın.

› Bir iki sene önce DS'e remake'i çıkan Final Fantasy III, WiiWare'e gelecekmiş. Evet, orijinal 16-bit'lik versiyonu.

› Geçtiğimiz aylarda DS'e çıkan Myst'in PSN üzerinden alınabilinecek olan PSP versiyonu duyuruldu.

› SimAnimals'ın artık bir Afrika şubesi de var: SimAnimals Africa, halefi gibi DS ve Wii için duyuruldu. Oyunun çıkış tarihi şimdilik 23 Ekim.

› LittleBigPlanet'ın gelecek aylarda, içerisinde tüm DLC'leri bulunan bir Game of the Year sürümünün piyasaya çıkacağı söyleniyor.

HADİ TANSİYONLARIMIZI YARIŞTIRALIM!

Rivayet o ki, E3'teki Nintendo konferansında Vitality Sensor tanıtımı sırasında Tuğbek sıkıntıdan ofisin yerlerini silmeye başlamış. Hakikaten de bir tansiyon ölçerin nesi ilginç olabilirdi ki? Bir Vileda'nın yapabilecekleriyle kıyaslandığında çok daha vaatkâr görünmüyordu Vitality Sensor. Fakat her yeni teknolojisini çubuk makarnadan daha fazla satmayı beceren Nintendo'nun çok sevdiğimiz başkanı Fils-Aime geçtiğimiz günlerde çıkıp "geliştiricilerimiz üzerinde çalışıyorlar, Vitality Sensor'u kullanan oyunları gördüğünüzde *tabii ya şimdi anladım, çok mantıklı* diyeceksiniz" gibi bir beyanat verdi. Biz de karşılık olarak "hadi lan" demek istemiştik ama... Wii Music'i bile satmayı başardı bu adamlar, büyük konuşamıyoruz.







PATLAMIŞ Wii MISIRI

Fujisoft'un Wii için yarattığı video sistemi Minna no Theater Wii hakkında pek de iyi şeyler düşünmüyorduk aslında, zira kendisi XBLA ve PSN'in sunduğu dizi ve film arşivine karşılık birkaç Japon TV dizisi ve bir iki animeden fazlasını vermiyordu. Son gelişmelere bakarak söyleyebiliriz ki artık durum böyle değil. Ünlü stüdyo Paramount'un bu sistemi filmleriyle destekleyeceğini zaten geçtiğimiz haftalarda duymuştuk fakat hemen ardından Warner Bross'un 54 filmle Minna no Theater platformuna akacağını haber aldığımızda, ilk intibaımızı kaldırıp çöpe atmaktan başka yapacak bir şeyimiz kalmadı. Ama Allah için siz söyleyin, Curious Case of Benjamin Button'ı Wii'de seyredebileceğimizi kim düşünürdü? MadWorld, Conduit falan da derken küçük Wii'miz büyüdü, koca kız oldu kaşla göz arasında.



iGo

Fiyatından bunu tahmin etmiştik aslında. PSP Go'nun $249'luk fiyatı DSi'ın, hatta PSP 3000'in bile çok çok üstündeydi. Eğer bu iş rekabet işiyse, aptallıktı resmen PSP Go'nun üstündeki etikette yazan rakam. Meğerse gayet stratejik bir kararmış, tek bir sistemle kıyaslanmak istiyormuş Go, o da Amerika'da $199-299 arası bir fiyata satılan iPhone. E3'te üstüne basa basa söylenen "bu 3000'in gelişmişi değil" lafı, UMD'siz, dijital dağıtım modelini kullanan ürün ulaştırma servisi ve genel tasarımı toptan buna yeterince işaret ediyordu aslında fakat Sony'nin geliştirici ilişkileri departmanının Avrupa sorumlusu Zeno Colaço "platformumuzda dijital dağıtımla ulaştırılan oyunlar yapmayı kolaylaştırmayı amaçlıyoruz" dediğinde iyice emin olduk. Kendisine hâlihazırda bir iki iPhone portu hazırlanan PSP Go, kesinlikle DS'le ve halefi 3000'le değil, iPhone'la yarışmaya geliyor.

MASTER





KONSOL TOP 20

Oyun dünyası duruldukça ben burada geriliyorum, 8. sırada bir CoD4 mü görüyorum aşağıda? Hala satıyor demek ki...



1 Tiger Woods PGA Tour 10
Spor, Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PSP
EA Sports
Ne kadar golf seven varmış dünyada yahu?

02	Fight Night Round 4	Spor	360, PS3	EA Sports
03	Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	360, PS3, PC, Wii, PS2, DS, PSP	Activision
04	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon	360, PS3, PC, Wii, PS2, DS, PSP	EA Games
05	Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	PC, PS3, 360	Ubisoft
06	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
07	Virtua Tennis 2009	Spor	Wii, PS3, 360, PC	Sega
08	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
09	Prototype	Aksiyon	360, PS3, PC	Activision
10	UFC 2009: Undisputed	Dövüş	360, PS3	THQ
11	Grand Slam Tennis	Spor	360, PS3, Wii	EA Sports
12	EA Sports Active	Spor	Wii	EA Sports
13	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
14	Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
15	Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
16	FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
17	Pokemon Platinum	RYO	DS	Nintendo
18	Guitar Hero World Tour	Eğlence	360, PS3, Wii, PS2	Activision
19	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
20	Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	PC, DS, PSP, PS2, PS3, Wii, 360	Atari

EFSANENİN KISMİ DİRİLİŞİ

Ülkemizde değeri hayatının hiçbir döneminde bilinememiş, hatta konsol ömrünü bitirip efsaneler mezarlığına çekildikten sonra bile adı doğru düzgün anılmamış süper Nintendo konsolu SNES'i zamanında denemiş olan şanslı azınlıktan biri misiniz bilmiyorum fakat geri kalanlarımız için de -konsol modcularının azimli elleri sağ olsun- artık bir kurtuluş kapısı var gibi. Resimde gördüğünüz gibi, gerçek SNES kartuşlarını çalıştıran, son derece gerçek bir portatif SNES, seri üretime geçmese de inanılmaz etkileyici, üstelik de son derece şık. Yok mu ülkemizde böyle aletler yapan?

PC'NİN DE NATAL'I VAR



E3'teki üç büyük konferansın adlarının konsol ismi yerine firma ismi olmasının sebepleri vardı, Sony hem PS2'den, hem PS3'ten, hem de PSP'den bahsediyordu zira. Keza Nintendo'nun da DS'i ve Wii'si ayrı ayrı yerlerdeydi. Microsoft'un ikinci platformu da Windows'tu. MGS Rising'in 360'a Conviction 360 ve PC'ye aynı anda geliyordu, MGS Rising'in 360'a gelmesi kadar PC'ye gelmesi de olaydı... Peki ya Natal? Natal PC'lerimize gelip ofis ortamlarını Minority Report'a çevirebilecek miydi yakın gelecekte? CNET'e verdiği röportajda tam da bu konudan bahseden Bill Gates'e göre, "kesinlikle". Röportajda Natal'ın PC'ye gelip gelmeyeceği sorusuna "bir gün elbette" tarzı bir cevap veren Gates, bunun en büyük sebebinin Natal'ın oyun aleti olmaktan çok bir medya edinme aleti olmasından kaynaklandığını söyledi. Gelecek, sayın Oyungezer okuyucuları, ciddi ciddi geliyor.

FIGHT NIGHT ROUND 4

RAKİBİN KIZARMIŞ GÖZLERİNDE GÜNEŞİN BATIŞINI İZLEMEK GİBİSİ YOK - KAAN ALKIN

Okumaya başladığınız bu satırlarda sevdiğiniz, hoşunuza giden birçok dövüş ve spor oyunu hakkında pek çok olumsuz yoruma rastlama ihtimaliniz var. Şimdiden affınıza sığınıyorum ve umuyorum ki ikinci sayfanın sonuna yaklaştığınızda benimle aynı fikirleri paylaşıyor olacaksınız. Fakat havada beş tekme atamadığınız, ellerinizden ya da bilumum uzuvlarınızdan yıldırımlar, ışıklar çıkmayan bir dövüş oyununu oyundan saymayanlardansanız, yirmi beş sayfa da yazsam uzlaşmamız çok zor (belki bir kroşeye anlaşabiliriz?).

BU RAUNDU KİM ALIR?

Konu Fight Night olunca iki şeye sinir oluyorum. Birincisi anlamadan dinlemeden oyun hakkında abuk subuk yorumlar yapan insanlar. İkincisi de yumruk kontrolü için analog yerine düğmeleri kullananlar. Yıldızı Fight Night Round 3'le ciddi anlamda parlayan bu serinin en sevdiğim özelliklerinin başında geliştiğinizi, becerilerinizin arttığını hissettirebiliyor olması gelir. Derdiniz düğmelere basmaksa sizi *Street Fighter*'a alalım, kola U çizdirebildiğiniz noktada Street Fighter'ın sofistike kontrol sistemini çözdünüz demektir. Öte yandan Fight Night bir boksör gibi disiplinli ve sabırlı olmayı gerektirir, kolay yoldan başarılı olmak gibi sırları yoktur. Yavaş yavaş ama emin adımlarla ilerlemeniz şarttır. Çünkü hem karşınızdaki rakiplerin hem de oyunun mekaniklerinin gerçekçi olmak gibi bir çabası vardır. Sol analog belimiz, bacaklarımız, sağ analogsa yumruklarımızdır. *Project Natal* gerçeğe dönüşene kadar bir oyunun içine ancak bu kadar girmemize izin verebiliyorlar maalesef. Üşenmeyin, çalışın.

Fight Night çılgınlarını üzebilecek fakat beni yine mutlu eden bir değişiklik de "Haymaker" sistemine gelmiş. Daha önce sağlam bir haymaker çaktık mı rakibi yerle bir ederdik. Kimin ne kadar sağlığı olduğu, kaçıncı raundun oynandığı gibi değişkenlerin bir etkisi olmazdı. Oyunu kurduysanız her maçınız en fazla 30 saniye sürer, bir süre sonra asıl mesele rakibi indirmek değil bir gıdım zevk alabilmek olurdu. Haymaker'lar hâlâ oldukça güçlü yumruklar fakat artık tek yumrukta rakibinizi yere sermek gibi bir lüksünüz, kaçışınız, hayaliniz olamıyor. Ne dedik; disiplin, sabır ve sıkı çalışma. Üstünde "knockout" yazan bir düğme yok oyunda artık. Harika.

OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ

Oyunu ekranda gördüğünüz anda, kaçınılmaz olarak "Fight Now" moduna dalacağınıza ve ünlü boksörlerden birini seçip birbirinize gireceğinize hiç şüphem yok. Ben de aynısını yaptım ve ilk sevindiğim şeylerden biri boks yıldızları arasında dolanırken bir iki yeni ismi görmek oldu. Ali vs Fraizer, Ali vs Foreman gibi efsane karşılaşmaların yanında, yeni nesil boksörlerle karşılaşmak, yeniyle eskiyi doya doya kapıştırabilmek her zamanki gibi hoş, bizim ofisin en popüler maçlarıysa Ali vs Foreman ve Tyson vs Louis. Tyson'ı sevmeyen insan sayısı fazla olunca Lennox Louis'in taraftarları hop oturup hop kalkıyor. Bu efsane maçı da mutlaka izlemenizi öneririm ayrıca. Efsane maçlar demişken, bunları biraz izlerseniz oyunun bir başka başarılı yönünü daha göreceksiniz. Boksörler olabildiğince gerçek modellendiği gibi dövüş tarzları da oyuna birebir aktarılmış. Yapay zekâ, kontrol ettiği boksörlerin karakteristik özelliklerini karşılaşmalara yansıtmak konusunda hiç beklemeyeceğiniz kadar başarılı. Örneğin Tyson'a karşı dövüşüyorsanız ve Tyson'ı biliyorsanız, ilk iki raunt deli gibi yüklenip nakavta gitmeye çalışacağını da biliyorsunuz demektir. Foreman'a karşı dövüşüyorsanız, yumruklarının birer balyoza dönüşeceğini fakat maçın temposunu da düşük tutacağını biliyorsunuz.

Legacy moduna girdiğimde oyun bir kez daha şekil değiştirdi benim için. Bir önceki oyunda hemen her maçı aynı taktikle götürürken biraz daha gelişen yapay zekâ, çeşitlenen boksörler ve stilleri nedeniyle her maça farklı şekilde hazırlanmak zorunda kaldığımı fark ettim. İkidir yapay zekâ diyorum, artık biraz açalım bunu: Boksörler boylarının, kilolarının, güçlü yanlarının ve zayıflıklarının farkında olarak çıkıyorlar ringe. Belli bir stilleri var ve oldukça disiplinli dövüşüyorlar. Ringin hangi bölümünde olduklarını bildikleri için de maç içinde taktiklerini değiştirme ve geliştirme şansları oluyor. İplere sıkıştığının bilincinde olan bir yapay zekâyla, saf saf raunt başına yumruk ortalamasını tutturmaya çalışan yapay zekâ arasında çok ciddi farklar var. Her



1- Hakem bey bu spor benim iliğimi kemiğimi kuruttu valla.

2- Oyungezer'i en iyi şekilde temsil ettiğime inanıyorum, önemli olan katılmak, kazanmak değil, aranızda doktor varsa sevinirim.





Kendi yarattığı bir boksörle bir diğerini kapıştırdığında yenişemeyen tek adam ben değilimdir umarım.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Karakterler muhteşem görünüyor, terletip spot altında bakın
+ Dövüş mekanikleri iyice oturmuş
+ Yapay zekâ, çevresinde olan bitenden ve kendi durumundan her daim haberdar
- Knockdown sistemi can yakıyor
- Spikerler durmadan kendilerini tekrar ediyorlar
- Millet düğmeler nerede diye şikâyet ediyor (bırakın etsinler)

maçın ilk raundunu rakibimi tartarak, özelliklerini inceleyerek geçirdiğimi fark ettim bir süre sonra. Gerçekten hoşuma gitti bu durum. Maç öncesi rakibinizin istatistiklerini inceleme şansınız da var elbette. Bu istatistikler size rakibinizin fiziksel kapasitesi hakkında bilgi verirken, karakteri hakkında zerre fikir vermediğinden bir yere kadar yararlı oluyor. Fight Night Round 4'le biraz vakit geçirdikten sonra rakiplerinizi çok daha hızlı ve isabetli bir şekilde tartabiliyorsunuz. Legacy modunda kayda değer bir değişiklik yok aslında. Önce bir rakip buluyoruz, maçı ayarlayıp kendimizi antrenmana veriyoruz. Antrenmanlar biraz daha çeşitlendirilmiş ve daha oynanır hale getirilmiş ama ortada iki adet gereksiz durum var. Birincisi durmadan gelen e-postalar. Bunlar iki üç farklı formata sahip ama ilgimizi çekecek ya da bilgi verici bir durumları yok. Anlam veremediğim diğer yenilik de maçlarda antrenör gibi takılabilme özelliği. Ekranın sağ köşesinde "şurasına vurdu", "bu yumruğu blokladı" tarzında yazılar akarken, sol tarafta boksörümüzün saldırıya mı yok savunmaya mı önem vereceğini, genel taktiğini falan seçiyoruz. Maçı izleseydik bari bir yandan, değil mi ya? Fight Night Round 4 oyuncuya da bağlı olarak iyice simülasyon tadına bürünebiliyor. Bir önceki oyundan alıştığımız ve benim çok sevdiğim savunma sistemi birazcık basitleştirilmiş. Vücudunuzun birçok farklı noktasını istediğiniz gibi savunabildiğiniz sistemin yerine daha genel bir teknik getirilmiş. Mideyi, gövdeyi ya da yüzünüzü savunmanız yeterli. Ayrıca oldukça oturaklı bir counter-punch yani karşı yumruk sistemi getirilmiş. Eğer rakibinizin savurduğu yumruktan kaçmayı ya da yumruğu bloklamayı başarırsanız rakibiniz kısa bir süre afallıyor. Bu anlık şaşkınlıktan yararlanıp vuracağınız karşı yumruklar ekstra hasar veriyor. Tek yumrukta grogi durumları, boksörlerin henüz taze olduğu ilk rauntlarda ve staminası yani dayanımı sıfıra dayanmış boksörün sağlam bir kontra yediği anlarda karşımıza çıkıyor. Özetle en iyi saldırı, iyi savunmadır. Savunmanın diğer bir artısını da raunt aralarında köşenize gittiğinizde göreceksiniz. Round 3'te boksörümüzün şeklini şemalini düzeltmek için analogu sallayıp dururduk. Round 4'teyse o raunt boyunca kazandığımız puanları kullanarak sağlık, dayanım ve hasar konularında iyileştirmelere gidebiliyoruz. Alacağımız puan isabetli yumruklarımıza, başarılı bloklarımıza ve diğer istatistiklere bakılarak belirleniyor. Puanları bir sonraki raunda da saklayabiliyoruz. Böylece iki raunt tasarruf yapıp 3üncü raunta tazelenmiş olarak rakibimizin karşısına çıkabiliyoruz.

RİNGE KAFA ATAN ADAM

Haydi delirelim. Taktiğinizi geliştirdiniz, sağlam antrenman yaptınız, rakibinizi tanıdınız ve ringe çıktınız. İşler umduğunuz gibi gitmedi ve ringde uzanırken buldunuz kendinizi. Yerden kalkmak için eskiden halkaları bir araya getirmeye, sözde görüşümüzü netlemeye uğraşırdık. Gelen gideni aratır misali, artık boksörümüzü ayağa kaldırmaya uğraşırken analog kolları kullanıyoruz. Önce sola çekiyoruz kolu, alttaki şeritte imleç ilerliyor, tam ortaya geldiğinde yukarı itmemiz gerekiyor. Fakat ivmeli olarak hareket eden imleç hoooop göstergenin diğer ucuna kadar gidiyor. Bu arada boksörümüz kafasını bir taraftan kaldırıp diğer tarafa vurmuş oluyor. Bir daha, bir daha… 10 saniyede yaptığımız üç denemeyle tahminen maç boyunca aldığından daha fazla hasarı veriyoruz boksörümüze. Yumruk yemek başka, kafanızın yerden yere vurulması başka. Boksörümüzün kondisyonu düştükçe bu hareketin ivmesi de artıyor. İlk knock down'da genellikle kalkabiliyorsunuz. Fakat 2 hayal, 3 imkânsız. Ona göre oynayın derim. Özellikle online dünya şampiyonluğu muhabbetlerine dalarsanız sinir hastası olup çıkabilirsiniz. "Yok, ben alışırım, onu da beceririm" derseniz her maç durmadan aynı şeyleri tekrar edip duran spikerlere de katlanmanız gerekecek. İlk knock down'ınızı onlardan yiyebilirsiniz.

EA'in Chicago ofisi, Fight Night Round 3'ü yaptıktan sonra sırra kadem bastı bildiğiniz gibi. İtiraf ediyorum ki yeni ekibin aynı kalitede bir iş çıkartmasını beklemiyordum . Önceki raundu sevdiyseniz Round 4'ten vazgeçemeyeceksiniz diyebilirim. Ofiste *PES*'ten çok oynanan bir oyun var artık, oradan hesap biçebilirsiniz.

UZMANINA SORDUK

Dergimizin lisanslı bokşçusuna uzatıyoruz klavyemizi ve soruyoruz: Faruk, neden bunlar, nasıl yani? Nedir?

Hayatımın on yılı aşkın bir bölümünü ringlerde orta /ağır sıklette, yarı profesyonel / idman partneri olarak geçirdikten sonra kariyerimi sanal ortamda devam ettirmeye başladım. Ve gördüm ki Fight Night serisi, piyasada bulunabilecek boks oyunları arasında açık ara en gerçekçi olanı. Serinin bu dördüncü oyunu da boksun çoğu dinamiğini doğru bir şekilde aktarıyor ancak bir boksörün gözüne batabilecek büyük eksiklikleri var. Öncelikle karşılıklı yumruklaşma sırasında (trading punches) rakibin ağır kroşelerini batırma yumruklarla (jab) çözemiyorsunuz. Bunun sebebi de oyunda yumruk ağırlıklarının fazlasıyla önemli bir rolü olması. Örneğin 1973'te dönemin sıkı power puncher'larından Joe Frazier'ı yumruklarıyla zıplatan ve iki raunt içinde altı kere yere seren George Foreman bile orta sıklet bir boksörün zincir kroşelerini çözemiyor. Büyük eksi!

İkinci olarak, köşeye sıkıştırıp açık yerlerine çalıştığınız bir rakip, size sarılmadıkça oradan kaçamaz. Ya yere yıkılacaktır ya da hakem araya girecektir. Oysa Round 4'te rakibiniz ufak adımlarla kaçıyor ve siz kesinlikle tutamıyorsunuz. Bir de boksörlerin dayanımları (stamina) çok abartı olmuş. Muhammed Ali bile ellerini o kadar uzun süre havada tutamıyordu. Bitirmeden idman mini oyunlarının da çok eksik olduğunu belirteyim ve bu köşenin gerçek boks ve oyunu karşılaştırmak için yazıldığını söyleyeyim. Yoksa EA Sports'takiler epeyce uğraşmışlar belli ki. **-Faruk**



>**Tür:** Spor >**Yapım:** EA Sports >**Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 TL) >**Yaş Sınırı:** +16
>**Web Sitesi:** fightnight.easports.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Round 3'ten sonra gelmiş geçmiş en iyi boks oyunu. İster pata küte girişin, ister ciddiyetinizi takının.

9.0





1- Tiger'ın gençliği…

2- Tournament Challenge modunda puan toplaya toplaya ilerliyorsunuz, kendi içinde bir oyun resmen bu.





Tiger Woods PGA TOUR 10

BİZ US OPEN'DA HER GECE MEHTABA ÇIKARDIK… - YIĞITCAN ERDOĞAN

İnsan kuş misali. Yani düşünsenize, daha bir ay önce Amerika'daydım ben, hatta beş gün önce İstanbul'daydım, şimdi Erzurum'dayım, bir ay sonra nerede olacağımın garantisini kim verebilir? Hakikaten Amerika'daydım değil mi ben ya? Kanıtı da burada baksanıza, daha dündü sanki yanlarında kaldığım ailenin babasıyla onun laptopunda Tiger Woods 09 oynayışımız. Sağ olsun Oyungezer müdüriyeti bunu bana hatırlamak için ofise gittiğim anlarda elime bir Xbox 360 kolu, Xbox 360'ın disk kısmına da bir Tiger Woods 10 DVD'sini verdiler hep. Kendilerine beni bu sulu nostalji ağızlarına ittikleri için teşekkür ederim, evin içinde Yılmaz Morgül gibi dolaşıyorum yahu insaf!

Ama bu yarı baki Yılmaz Morgül'lüğün birden fazla etkisinin olmadığını söylemek de yalan olur tabii ki. Yani evet, idarenin belime belime vurduğu nostalji odunu bu sebepler arasında bir numara, ama o odunun içeriği de acıtıyor yahu. 09 sürümüyle duygusal bağ kurduğum, her sene EA'in spor oyunlarının sezonunu açan Tiger Woods, 10 versiyonuyla karşıma çıkmış, ben umut beslemişim, heyecanlanmışım ama… Ama'sını yazıya mı bıraksak ne? Böyle başından sonunu öğrendiğiniz yazı mı olur yahu?

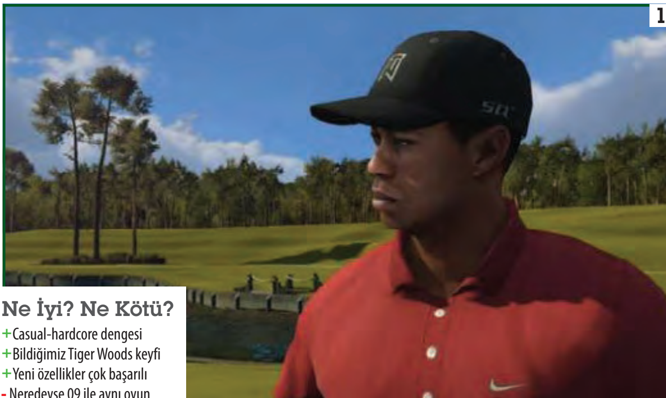
GOLF: BİR ARABA

Tiger Woods bir zümre oyunu, bunu biz biliyoruz, siz biliyorsunuz ve o zümreye ait golf hayranları da biliyor. Her sene değişmeyen birkaç özellikle karşımıza çıkıyor Tiger Woods; inanılmaz detaylı bir karakter yaratma ekranı, sakinlik tabanlı bir golf oynanışı, her daim döneminin ileri cephelerinde yer alabilmiş grafikler… PGA Tour 10'da da bunların hepsi mevcut. Sorun şu, eğer golf hayranı değilseniz, hatta hala golfte en fazla puan yapanın kazandığını düşünüyorsanız bu oyunu almalı mısınız? Bu gerçekten de ilginç bir soru… Gelin görün ki cevabı çok basit; hayır. Tiger Woods PGA Tour 10, eğer golfe bir ilginiz yoksa en azından Xbox 360-PS3 versiyonlarında sizi asla bir oyun olarak doyurmayacak. Yanlış anlamayın, oyunun "oyun" kısmı gayet sağlam, yani yukarıda bahsettiğim özelliklerin hepsi inanılmaz rafine çıkıyorlar sahaya. Karakter yaratma ekranı muhtemelen bir spor oyununda gördüğüm en detaylılarından (her ne kadar Tuğbek yarattığım karaktere orangutan dese de bu fikrimden caymam… Kaslı ve kıllı herkes orangutan mı oluyor kardeşim Allah Allah ya), oyunun yapısı "casual" oyuncuyu da, "hardcore" oyuncuyu da tatmin eden cinsten ve son olarak oyunun grafikleri hala gayet güzel. Ama bunların hepsine sıçramış, değişmez bir golf teması var ve oyun sizin o temayla olabilecek problemlerinizi asla ciddiye almıyor. Golf hayranı değilseniz, Tiger Woods 10'da size 09'dan daha çekici bir teklif yapmıyor.

E golf hayranıysanız? O zaman hadise tek bir soruya gelip dayanıyor; Tiger Woods 10'daki yenilikler neler? Bu sorunun cevabı da ne yazık ki bir öncekinden olumlu değil; ufak oynanış yenilikleri ve büyük (fakat bizim işimize yaramayacak) bir online yeniliği dışında bir büyük yenilik var Tiger Woods PGA Tour 10'da: Tournament Challenge modu. Bu modda golf tarihindeki en acayip ve en zorlu anları yeniden ziyaret ediyoruz, mesela Tiger Woods'un kaybetmesi beklendiği U.S. Open'ı alışı, başka birinin ilk büyük şampiyonluğu, bir başkasının kuma girmiş topundan sonra kendini kurtarmayı başarması… Hepsi golf tarihinin en önemli yerlerinden, en acayip anlar olarak seçilmişler ve hepsi de gerçekten oynamaya değerler. Gelin görün ki; tek büyük tek oyunculu özelliğin bu olması modun güzelliğini bir hayli gölgeliyor.

Golf: Bir nostalji

Nostalji de bir yere kadarmış gerçekten. Tiger Woods, golfe -uzaktan- olan ilgimle, host babamın bu kadar iyi bir insan olmasına dair duyduğum minnettarlıkla ve tüm bu hadisenin nostaljisiyle daha da çok sevdiğim bir seri ve 10'unu oynadığım gibi 11'i de çıktığında alıp oynayacağım. Ama seriye sadece golf oyunu olarak bakan normal insanlardansanız; sizin oyunu almanız için bir sebep gösterebileceğimi sanmıyorum… Hala en iyi golf oyunu, gelin görün ki bu beyanatın bir değeri olması için ortalıkta başka golf oyunlarının da olması gerekiyor, olmuyor. Olmuyor Tiger. Olmadı.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Casual-hardcore dengesi
+ Bildiğimiz Tiger Woods keyfi
+ Yeni özellikler çok başarılı
- Neredeyse 09 ile aynı oyun

1- Hayır maalesef oyunda ufka bakmak diye bir tuş yok.

2- Ama evet, PGA Tour 10'de de seyircilerin kasıklarına nişan almak mümkün.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Golf hayranı kaç kişi vardır ki ülkemizde? Ne kadarlarsa gelsinler, 09'a doyamadılarsa alsınlar 10'u, daha iyisi yok nasıl olsa yahu.

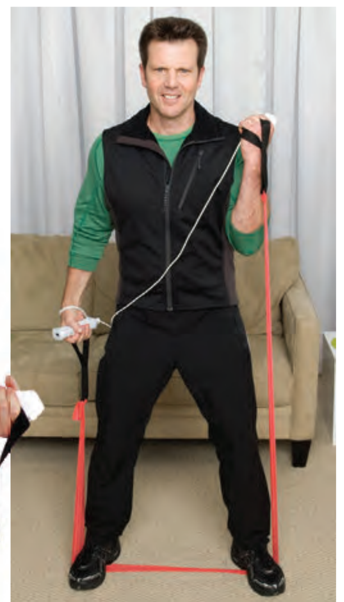
7.1



> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Sports > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 10 > **Web Sitesi:** http://tigerwoodspgatour.easports.com







Evet, durduğunuz yerde Wiimote'u yukarı kaldırmak gibi hilelere başvurmadığınız sürece böylesine aktif olmanız gerekebiliyor. Ben mi? Hile mi? Kuru iftira!



YATARAK OYUN OYNAMAYA SON! -EMRE ZERO(KALORI) İNAL

Her şey sıcak bir yaz günü başladı. O gün başıma geleceklerden habersiz bir şekilde ofiste oturmuş muhabbet ediyordum. Birden Sinan Abi elime EA Sports Active kutusunu tutuşturduğunda ne düşüneceğimi bilemedim. Sevinmeli miydim, yoksa üzülmeli mi? Acaba ofisçe bana "Yeter artık Emre, tişörtlerini böyle lastikle gerilmiş gibi görmek istemiyoruz, biraz zayıflama vaktin geldi" mi demeye çalışıyorlardı, yoksa tek istedikleri mük-kemmel yazı yeteneğimi kullanarak bir inceleme yazmam mıydı? Devamını dizimizin gelecek haftaki bölümünde... Eee, neyse.

Sözde dizi özetim içinde fark ettiniz mi bilmiyorum, ancak orada bir EA Sports Active kutusu lafı geçiyor. Bunu vurgulama ihtiyacı duyuyorum çünkü oyun normal bir DVD kabı yerine bir ev eşyası tadında, büyükçe bir kutu olarak geliyor ve bu kutunun içinden oyunun DVD'si dışında iki şey daha çıkıyor. Bunlardan ilki bazı hareketleri yaparken kullanacağınız lastik bant. Eğer televizyondaki jimnastik programlarına az da olsa takıldıysanız bu bandın benzerini daha önce mesela Ebru Şallı'da görmüş olabilirsiniz (görmemiş de olabilirsiniz, ben görmedim). Nedense beni sporcu havasından çok düellodaki kovboy havasına sokan ikinci ekipmansa bacağınıza bağladığınız ve ucunda küçük bir cebi olan Nunchuk tutacağı. Nunchuk'ı bacakla ilgili egzersizlerden önce buraya yerleştirerek, oyunun bacak hareketlerinizi algılamasını sağlıyorsunuz. Sizi bilmem ama ben bunu da gördükten sonra daha ne şekillerde kullanacağız şu Wiimote denen mereti merak ediyorum.
Wii "Kalk şu ekranın karşısından, hareket et biraz!" tarzı annesel nasihatlara güzel bir yanıt ancak EA Sports Active işi bambaşka bir boyuta taşıyor. Çünkü bu oyun dediğimiz şey aslında tam anlamıyla bir egzersiz programı. Oyuna öncelikle yaş, kilo gibi kişisel bilgilerimizi girerek başlıyoruz. Bir de bizi temsil edecek tombul bireyi oluşturuyoruz. Tabii isterseniz hayalinizdeki kasları ve ince vücudu da layık görebilirsiniz avatarınıza, karar sizin.

Tipinizi oluşturduktan sonra, oyunu her açtığınızda karşılaşacağınız menü ekranına ulaşıyorsunuz. Kullanımı basit, o gün için yapmak istediğiniz egzersizi seçiyorsunuz sadece. Bu noktada ister oyunun size sunduğu üç ayrı derecedeki genel egzersizi deneyin, isterseniz bölge bazlı egzersiz yapın ya da kendinize ait bir egzersiz programı oluşturun. Ne yaparsanız yapın, artık hareket vakti, oturduğunuz yerden kalkıyorsunuz.

Egzersizlerden önce sizi yaptığınız sporun ne işe yaradığı, ne şekilde hareket etmeniz ve nelere dikkat etmeniz gerektiği konusunda kısa bir video karşılıyor ki, oyun boyunca daha bunlardan bir sürü göreceksiniz. Oldukça geniş bir video arşivi var EA Sports Active'in. Başlayacağınız her hareketten önce birden fazla video gösterildiği de oluyor, hareketiniz sırasında da küçük bir video size hareketi nasıl yapacağınızı tekrar tekrar gösteriyor. İşte oyunun en iyi kısmı aslında burası. Televizyon ya da DVD setleri yardımıyla yapabileceğiniz sporlardaki eğitmen havasını, hareketlerinizi algılayarak düzgünce yapmanızı sağlayacak bir sistemle birleştiriyor EA Sports Active.

Egzersizlerinizin ve beslenmenizin listesini tutabileceğiniz takvimleriyle, belirlediğiniz hedefleri ve durumunuzu gösteren rehberleriyle bir spor eğitmeninin verebileceklerini fazlasıyla sağlıyor oyun. Aslında buna oyun demek ve not vermek de biraz garip kaçıyor, çünkü oyundan öte spor yapmak için yeni bir araç tanıtmış oluyorum burada. Mesele ne kadar beğendiğiniz değil, sizin içinizdeki spor yapma isteği ve azmi. Sosyal mesaj kaygısı taşıyan kutularımı da okuyacağınızı umarak, sizlere iyi sporlar diliyorum ve tığ gibi bir Emre hayaliyle egzersizime dönüyorum.

SAĞLIKLI MESAJLARIMIZ ("SAĞLIK OLSUN" GİBİ)

1- Sadece oyun için değil, genel olarak spor yapmakla ilgili bir uyarı bu. Sadece bu oyunu oynayarak kilo verebileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz; bunların yanında düzenli bir beslenmeye de ihtiyacınız var. Sonra "EA Sports Active bence çok kötü, beni zayıflatmadı" demeyin.

2- Kendi egzersiz programınızı oluştururken istediğinizi seçebilseniz de öncelikle Isınma, daha sonra Genel Egzersiz ve en son rahatlamak için Esneme yapmanız sağlıklı ve doğru olan yöntem. Bir de programınızı yaratırken çok fazla kendinizi zorlamayın: Vücudunuzu en iyi siz tanıyorsunuz ve programınızı yaparken tutturulabilir hedefler dışına çıkmamak da sizin sorumluluğunuz.



1

1- İşte kapalı kutunun içeriği. Böylesine oyunlara pek alışık değiliz di mi?

2- Sanırım eski sevgilisini dövmek istiyor, yüzündeki ifadeye baksanıza.

2



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Gerçekten spor yapıyorsunuz!
+ Değişik Wiimote kullanımları ve aksesuarları
+ Denge tahtası desteği
- Yanında gelen lastik bant, kaliteli bir rezistans sağlamıyor
- Bazı hareketlerinizin algılanması için gereğinden fazla çaba sarfetmeniz gerekebiliyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Eğlenceli bir şekilde spor yapmak isteyen bir Wii sahibiyseniz denemeniz gereken bir yöntem.

8.0



> **Tür:** Spor/Egzersiz > **Yapım:** EA Sports > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (120 TL) > **Yaş Sınırı:** Herkes > **Web Sitesi:** www.easportsactive.com

Demon's Souls

BU ACI TATLI BİR ACI

- ALİ SEZGİN

Hayattaki en büyük zevklerimden biri, oynadığım oyunların zorluk seviyesini "en zor"a getirip kendimi acıdan ve sinirden terletmek. Kimsenin görüp görmemesi umrumda değil, tamamen bireysel bir tatmin duygusu söz konusu. "Dünyanın en iyi oyuncusuyum" ya hani, saçma sapan bölümlerde takıldığımda üfleyip püflesem de bu biraz da gurur meselesi… Demon's Souls bu konuda benim için özel bir oyun. Bir kere adamlar çıkıp açık açık "bu oyun aptalları ve safları affetmeyecek" diyebiliyordu. Üstüne bir de oyunun zorluk seviyesinden ve sadece "ciddi" oyunculara yönelik hazırlandığından bahsettikleri anda Demon's Souls artık tek taraflı bir iddaya dönüşmüştü benim için. Öyle ki henüz Avrupa ve Amerika sürümü çıkmamasına rağmen türlü zahmetlere katlanıp oyunu Japonya'dan getirttim. Ve sözü fazla uzatmadan utanç içinde belirtmek istiyorum ki... Demon's Souls'un toplamda 45 dakika bile sürmeyen ilk bölümünü geçmem tam dört günümü aldı.

İnsanlık tarihine "dört gün faciası" olarak geçecek o acı zamana tekrar döneceğim ama şimdi biraz nedir bu Demon's Souls diyenler için oyundan bahsedeyim. Oyunumuz hemen hemen bütün aksiyon tabanlı RYO'larda olduğu üzere güce aç bir kral ve pençesindeki krallık üzerine kurulmuş durumda. Dünyada bilgelik ve erdem gibi ordulardan daha büyük güçler olduğunu duyan kralımız (şimdiden tepemize çıktı işte "kralımız") bu kavramları bütünüyle yanlış anlayarak ruh enerjilerini emmeye başlar. Çakal kral için başta işler tıkırındadır. Bulduğu yeni güç kaynağıyla zaten büyük olan ordusunu daha da güçlendirmeyi başarmış, işgal planlarına başlamıştır. Fakat gafil avlanacaktır… Kralın kontrolündeki Boletaria toprakları bir sabah gizemli bir sisle kaplanır. Cahil halk "ne oluyoruz, Ravenloft'a mı girdik" demeye kalmadan sisin içinden çıkan devasa iblisler şehri kuşatmaya başlar. Şehirde gönüllüler toplanır, silahlar hazırlanır ve en sonunda beklenen savaş gerçekleşir. Ordu iblislere karşı zorlu da olsa ufak başarılar göstermesine rağmen kraliyet büyücülerinin fark ettiği küçük bir detay kralı dehşete düşürür. Düşen her asker ve kaybedilen her ruh iblisler tarafından emilmekte ve daha da güçlü hale getirmektedir. Günahlarının bedelini hiç beklemediği bir şekilde ödeyen kral çaresizdir. Savaşmadan teslim olursa yüzlerce yılda inşa edilen bir krallık saniyeler içinde yok olacak, savaşırsa düşmanını daha da güçlendirecek ve sadece Boletaria değil bütün dünya yenilmez iblislerin tehdidi altında kalacak.

"EN ZOR" SEVİYEDEN ÇIKIŞ YOK, KAÇIN!

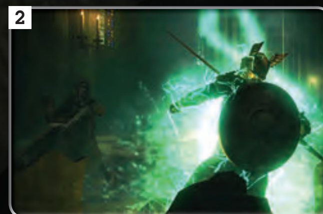
Demon's Souls'da biz işte tam bu noktada devreye girmek istiyor ama giremiyoruz. Neden? Çünkü henüz karakterimi yaratmadım. Karakter yaratma ekranı fazla detaylı değil ama aksiyon ağırlıklı bir oyun için fazlasıyla yeterli. İyi kötü bir tip belirledikten sonra sıra önemli noktaya, yani sınıfımızı belirlemeye geliyor. Oyunda toplamda 8 sınıf var. Teker teker hepsini açıklamaya girmeyeceğim, temel olarak hepsi aynı şekilde saldırıp savaşıyor ve birkaç küçük şey dışında bütün özellikler öğrendikten sonra kullanılabiliyor. Sınıfların temel farkı, oyunun başında hazır gelen özellikleri. Temel yetenekleri hemen hemen aynı olmasına rağmen her sınıf üç ana özellikten sadece birini kullanabiliyor. Bu üçlü de; büyü yapmak, ilahi türden rahip büyülerini kullanmak ve ok gibi menzilli silahları kullanabilmek. Bunların hiçbirini yapamayan sınıflar da var ki kendileri barbar gibi ayaklı savaş makinesi misali sınıflar.

İyi kötü bir karakter yarattıktan sonra Demon's Souls'a başladım. Hemen her oyunda olduğu üzere saldırmayı, sağa sola atlayıp atak savuşturmayı ve diğer temel hareketleri öğrenirken ekrana Oyungezer ofisinden biraz daha irice bir iblis girdi ve beni oracıkta, hem de tek vuruşta, ikiye bölüverdi. Tam "oyun From Software'in idda ettiği kadar zormuş" diye düşünürken işin aslı belli oldu. Uyandığımda kendimi Nexus isimli kutsal bir bölgede buldum. Burası Demon's Souls dünyasının Araf'ı diyebileceğimiz bir geçiş bölgesi. Fiziksel varlığımı kaybetmiş olmama rağmen, daha zayıf biçimde Nexus'tan çıkıp normal dünyaya dönmek ve çevredeki güçlü iblisleri avlayarak fiziksel bedenimi geri kazanmak gibi bir fırsatım var. Eh, Nexus aslen çok yaşanabilir bir memleket değil, o yüzden geri dönüş karşılığında önüme sürülen bütün şartları kabul ettim ve Bolaria Kalesi'nin ilk iblisini öldürmek üzere yola koyuldum.

İşte o nesilden nesile aktarılacak, meşhur "dört gün faciası" da bu noktada meydana geldi. Oyunun kontrol sistemini ve mantığını kapmış, güven içinde ilk adımlarımı atmış, ıslık çalarak ilerlerken, arkamdan ekrana giren zombinin biri meşe odununu belime geçiriverdi. Tamam, sorun değil.



1- Ölmeden önceki son sözler: "Ohh çok şükür, ağzı dolu."



2- Keşke birisi burası için bana not yazsaydı.



Oyunucuyu tek vuruşta öldürebilen bölüm sonu canavarları gerçekten ebatlarının hakkını veriyorlar.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hikâye sunumu başarılı
+ Yapay zekâ ve bölüm tasarımları tatmin edici
+ Özgün çevrimiçi iletişim teknikleri
+ Tatmin duygusu fazlasıyla var
Zorluk seviyesi çok yüksek
- Zorluk seviyesi çok yüksek
- Hata affetmiyor, oyuncuya yardım etme gereği duymuyor

1- O küçük kalkanın o yaratığa karşı işe yarayacağını düşünüyorsanız bu oyundan öğrenecek çok şeyiniz var.

2- Arılardan korkuyorsanız "deniz arılarını" çok seveceksiniz.





Yapay zekânın arkadan saldırabildiği ilk oyun bu değil sonuçta. Fakat ne kadar sağlık puanı kaybetiğimi fark ettiğim anda başımın belada olduğunu anladım. Kıytırık tek bir darbeden neredeyse canımın dörtte üçü gitmişti. Üstelik nadiren düşen sağlık iksirlerinden en yakınıyla aramda bunun gibi en az 15-20 yaratık daha vardı.

ŞEYTANIN RUHU OLSA

Bu noktadan sonra hikâyemi beş saat kadar ileri sarmak istiyorum çünkü o süre içerisinde yaklaşık 60 defa zombi yemi olmak dışında kayda değer bir şey yaşamadım. Aslında oynanış son derece basit ve rahat. Asıl sorun oyunun hata affetmiyor oluşu. Belirli bir dayanaklılık barımız var ve saldırı, savunma, savuşturma gibi bütün hareketler azar azar bu bardan yiyor. Yani Barbar Conan misali baltayı kapıp Allah ne verdiyse girişmek gibi bir şansımız yok ve salladığınız kılıç ete değmemişse, hızlı rakiplerinizin bu durumu en iyi şekilde değerlendireceğinden emin olabilirsiniz. Demon's Souls'un bu sistemi hakkını vererek kotardığını söyleyebilirim. Daha geniş etki alanına sahip ve iki elle kullanılması gereken silahlar daha fazla hasar verdikleri gibi daha da ağırlar ve bunları kullanarak saldırdığınızda ıskalarsanız ölümden kaçma şansınız olmuyor. Bu arada oyunun en gıcık yanlarından biri, ölmeniz durumunda önceden katlettiğiniz bütün yaratıkların tekrar çıkıyor olması. Öle öle de olsa ilerlemek gibi bir şansımız da yok yani.

Tek bir zombiyi öldürmeyi öğrendikten sonra (iki saat sürüyor bu) olaylar iyice karışmaya başlıyor. Birden fazla düşmanla kapışmak tam anlamıyla bir işkence. Bir kere inanılmaz reflekslere sahip değilseniz iki ayrı yönden saldıran düşmanları savuşturmanız neredeyse imkansız. Keşfetmek için günler harcamayın diye söylüyorum, bu noktada yapılabilecek en mantıklı hareket rakiplerinizden birini diğerinin önüne alarak onları teker teker saldırmaya zorlamak. Böylece karşılık verirken de iki ayrı düşman yerine tek ve koca bir hedefe odaklanabiliyorsunuz. Bu durumda bile ölmeyeceğiniz konusunda garanti veremiyorum çünkü emin olmadan yapılan her vuruş sakat. Diyelim hem karşınızdaki şövalye hem de kahramanınız aynı anda kılıçlarını salladılar. Başka bir oyunda olsa önce vuran kişi darbeyi alır ve hareketi başarılı olamazdı. Demon's Souls'daysa birbirine kılıçlarını saplayıp aynda ölmüş oyunculara fazlasıyla rastlayacaksınız.

Bu arada çoklu oyuncu seçeneklerinde izlediği değişik yolla Demon's Souls küçük çaplı bir devrim yaratmayı başarıyor. Toplamda üç oyuncunun birlikte oynayabildiği standart ortaklık modu dışında, başka oyunculara çok değişik yollarla da yardım etmek mümkün. Demon's Souls dünyasına göre fazla güçlenen iblisler birden fazla boyutta bulunabilme özelliği kazanıyor. İşte bu noktada, beraber oynamadığınız oyuncuları, ilerlerken veya dövüşürken küçük silüetler halinde görebiliyor ve notlar yazarak onlarla iletişime geçebiliyorsunuz. Peki etkileşime geçemediğimiz karakterlerin notlarını okumanın bize ne faydası var? Şöyle ki, ölümüne zor bir oyun olan Demon's Souls, oyuncuların bıraktığı bu uyarılar sayesinde kolaylaşıyor. Mesajlardan bazıları -çoğu- "Aman Tanrım! Bu çok zor!" tarzında olsa da, bazıları tam anlamıyla hayat kurtarıyor. Tabii karanlık bir odada pusu kurmuş düşmanın hemen önünde "düşman tuzağına dikkat et!" yazması atmosferi ve oyunun sürprizli anlarının etkisini alıp götürüyor ama yine de o düşmanın kafamı yarmasından iyidir. Bu notları yazan taraf olmaksa hiçbir şey kazandırmıyor size ama başkalarının bıraktığı bir iki not hayatınızı kurtardıktan sonra, içinizdeki o küçük ve hafif obez iyilik meleği ortaya çıkıyor ve kendinizi asırlık kalenin sağına soluna notlar yapıştırırken buluyorsunuz.

Oyunun zor olmasının en güzel tarafı insanı hayattan bezdirmemesi. Bu oyun resmen yıllar sonra bir şeyler başardığım hissini tekrar yaşattı bana. Kestiğim ilk bölüm sonu canavarının, öldürdüğüm 5-6 kişilik düşman gruplarının ardından gelen mutluluk duygusunu, yavaş yavaş güçlendiğim hissini şu ana kadar çok az oyunda duyabilmiştim. Demon's Souls kesinlikle herkese göre bir oyun değil. Yeteneğiniz, sabrınız ve hepsinden önemlisi deneme yanılmayla geçirecek bolca vaktiniz varsa bu oyun aradığınız "o" oyun olabilir.

AMA BU GERÇEKTEN ZOR! NE YAPMALIYIM?

1- Aslında oyun çok zor değil, sadece hata affetmiyor. Yeni dünya ve bölümlere geçtiğinizde, aradaki seviye ve eşya farkını kapatabilirseniz rahatlıyor ve oyunu en azından akıcı olarak oynamaya başlıyorsunuz. Dolayısıyla mümkün olduğunca hızlı şekilde eşyaları kapmaya bakın siz.

2- Oyunda öldüğünüz vakit para kaybediyorsunuz ama eşyalarınız yerinde duruyor. Paraları bir şekilde tüketip sırf sağlık iksiri yağmalamak için körlemesine saldırılar yapmanız, ilerisi için planladığınız "ciddi oyun" açısından faydalı olacaktır.

3- Bölümlere hep aynı noktadan başlıyor olmanıza rağmen çekilen kollar ve açılan kapılar sayesinde alternatif yollar bulunabiliyor. Gözünüz bunların üzerinde olsun.

4- Bölümler tekrar tekrar girilip oynanmak için tasarlanmış. Yani geçemediğiniz bir yaratıkla karşılaşırsanız "buraya kadarmış" demeyin, alternatif yollara bakının, umudunuzu kaybetmeyin.



> **Tür:** Aksiyon/RYO > **Yapım:** From Software > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +17
> **Web Sitesi:** www.demons-souls.com

SON KARAR

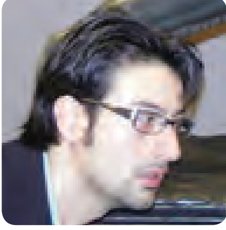
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kesinlikle her oyuncuya göre değil Demon's Souls. Ama oynayabilmeyi beceren oyuncular küçük mutluluk toplarına dönüşebilirler.

8.9





USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********
GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ESKİLERDEN DAVET VAR

Geçen ay e-posta kutuma Age of Conan'ın yeniliklerinden bahseden bir davetiye düştü. Davetiyede ben girmeyeli neler eklendiği, oyunun elinin yüzünün nasıl toparlandığı anlatılıyordu. Postayı gönderen, bir jest yaparak iki hafta boyunca oyunun son halini deneyebileceğimi, buna karşılık kredi kartı bilgisi girmeme gerek olmadığını söylüyordu. Hatta level kasmaya üşenen oyuncular için direkt end-game'den başlayacak üst level karakter sözü veriliyordu. Bakalım görmeyeli Conan Emmi'ye neler olmuş derken Warhammer Online'dan benzer bir davet geldi. Davetiyede ana karakterimin adı, seviyesi ve sınıf adıyla o sınıftan bir karakter resmi yer alıyor; aynı şekilde yollarımız ayrıldığından beri gelen yenilikler ballandırılıyordu. Kendileriyle görüşmeyeli her iki oyun da olgunlaşmış, serpilmiş. Can sıkıcı bug'ların büyük çoğunluğunu göremedim. Performansta da bir miktar artış olmuş. Conan'ı çalıştıramayan PC şimdi de ayna gibi göstermiyor ama çalıştırabilen PC'ler biraz rahatlamış. Dengeler daha kabul edilir hale gelmiş, yeni bölgeler ve görevler gelmiş. Tabii ki iki oyunun da toplam oyuncu sayısı açılış gününe göre çok düşük. Fakat karakter kopyalama ve birleşen sunucular sayesinde bu sorun hissedilmiyor. Hatta geriye sadece kemikleşmiş, oynadığı lore'u bilen bir kitle kaldığından iki oyun da daha eğlenceli hale gelmiş. Eğer şu aralar oynadığınız oyunlardan sıkıldıysanız, yalnızca alışkanlıktan oynuyorsanız; gelin Conan'a ya da WAR'a bir aylığına yeniden şans verin. Bu ay LogIn haberleri ben tatilde olduğum için Can hazırladı, bu sıcakta üşenmeyip haber kovaladığın için çok teşekkür ediyorum, buzlu çayımı şerefine kaldırıyorum Can.

PARALI AMA BEDAVA

Geçtiğimiz ay Göker'in de değindiği gibi Dungeons and Dragons Online'ın free to play (F2P), yani bedava oynanabilir oluşunun ardından tüm DVO'larda F2P çılgınlığına şahit olmak üzere olabiliriz (bkz. Göker'in giriş yazısı). Bu konuda DDO'dan sonraki ilk bomba şu an en popüler devasa online koltuğunu inatla koruyan WoW'dan geldi. Blizzard'dan Tom Chilton'un "gelecekte WoW'u Anarchy Online gibi F2P bir oyuna çevirebiliriz" açıklamasının oyuncularda yarattığı sarsıntısı dinmeden benzer bir açıklama da FunCom'dan geldi: "Şu an için böyle bir planımız olmasa da, ilerde Age of Conan'ı F2P'ye çevirebiliriz." Her ay bir ton para bayıldığımız oyunları bedavaya oynama fikri gayet çekici, ancak bu F2P özelliği "premium" paketlerle desteklenirse şu an severek oynadığımız bu oyunların tadı kaçar mı? Ya da AoC ya da WoW oynayan kitlenin birden 5'e katlanması bizlerin oyununu nasıl etkileyecek? Umalım ki severek oynadığımız DVO'lar günün birinde F2P'e dönerse bunun getirileri götürdüklerinden fazla olsun.





AION STEAM'DE!

Kapalı betasıyla giremeyenlerin ağzının suyunu akıtan, girenlerinse bir daha çıkmadığı yeni Kore bazlı DVO'muz Aion'un sınırlı sayıdaki koleksiyon seti Steam'deki yerini almış durumda. Göker'in geçen ay yazdığı habere göre normalde 70 dolara satışa çıkan, ancak Steam'de 60 dolara ön sipraiş alınan Aion koleksiyon seti, aynı zamanda oyun piyasaya sürülene kadar (bu yazı yazılırken bu süre iki ay bir hafta iki gün dört saat idi) kapalı betada oynamanıza da izin veriyor. Çok fena sıkıştırıyorsunuz bizi ama ya, bu kadar da çekici olmayın artık…

BIOWARE MYTHIC EL ELE...

Bioware RYO'lar konusunda oldukça başarılı bir firma olsa da DVO'lar konusunda herhangi bir tecrübesi olmadığı ortada. Her ne kadar The Old Republic'in gerçekten birçok ilke imza atıp "WoW-katili" unvanını almasını yürekten istesek de bir yandan da "acaba başarabilecekler mi" sorusu içimizi kemirip duruyor. Neyse ki biraz rahatlamamızı sağlayacak bir haber aldık bu ay. WoW'a alternatif oluşturabilmeyi başarmış nadir DVO'lardan Warhammer Online'ın yapımcısı Mythic, The Old Republic'in yapımında Bioware'le el ele vermiş durumda. Fakat sanılanın aksine iki firma birleşmiyor. Sadece bir yardımlaşmadan ibaret olan bu durum, umarız ki The Old Republic'i daha da başarılı bir oyun yapma konusunda Bioware'e yardımcı olur. Ancak görünen o ki Bioware'in el ele olduğu tek isim Mythic değil. Kulağımıza gelen son fısıltılara göre George Lucas'ın da gözü bizzat The Old Republic üzerindeymiş ve oyunla yakından ilgileniyormuş. İşte haberin bu kısmına üzülsek mi, yoksa sevinsek mi bilemedik…





Göker: Bu ay yeni haber var mı WoW yamasından?
Can: Druid nerf'ü var. İstiyorsan bol küfürlü bir şekilde yazabilirim. >_<
Göker: Küfür tavsiye edilmiyor.
Can: 18 yaşından küçükler family filter açsa dergide?
Göker: O zaman FHM'e döner dergi ahah.



DIABLO III'TEN NE HABER?

Log-In bu ay "Blizzard Özel"e dönmüş olabilir ama Diablo III hakkındaki gelişmelere uzun zamandır değinmiyorduk ve bunun bir şekilde telafi edilmesi gerekiyordu. Biz de Diablo III hakkında son zamanlarda ne bilgi kırıntısı varsa bir toparlayalım dedik. Bakalım Blizzard'dan neler koparabilmişiz?

› Diablo III, ilk iki oyunun birçok özelliğini aynen taşıyacak ama bazı şeyler de kırpılıyor. Örneğin Synergy sisteminin sıkıcı ve kısıtlayıcı olduğunu düşünen Blizzard, bu sistemin oyunda bulunmayacağını açıkladı. Aynı şekilde "W" tuşuna basarak kullandığımız silah değiştirme seçeneğinin de gereksiz görüldüğü için kaldırıldığı açıklandı.

› Haritalar yine Diablo I ve II'de olduğu gibi rastgele yaratılacak. Ancak bu sefer bu rastlantısallık çok daha geniş bir yelpazeye sahip olduğundan aynı bölümü tekrar oynadığınızda önceki oyunlardakinden çok daha farklı bir bölümle karşılaşabileceksiniz. Bu sistemin en güzel yanıysa rastlantısallığın sadece haritaları değil bazı önemli olayları ve görevleri de kapsaması. İlk Diablo'da Tristram kilisesinin önünde kanlar içinde yatan adamın (The Butcher görevi) bazen çıkıp bazen çıkmaması gibi, burada da bazı görevler her zaman karşınıza çıkmayabilir.

› Blizzard yetkilileri oyun için Mature (17+) reytingini öngördüklerini söylüyorlar. Bu bile yeterince sevindiriciyken üstüne bir de ekliyorlar: "Diablo III, ikinci oyundan çok daha karanlık ve vahşi olacak. İlk oyundaki karanlık ve korkunç havayı bile geride bırakacak bir atmosfer yaratma amacındayız." Tristram demosundaki ceset dolu vagon aklıma geliyor da, sanırım bu konuda pek şüphe duymaya gerek yok…

› Oyunun hikâyesini derinleştiren bazı kitaplar belli yaratıklardan düşecek. Bu kitapları okuyarak oyunun arka planındaki olayları daha iyi kavrayabileceğiz.

› Artık eşyaları envantere yerleştirirken Tetris oynamaya son. Her eşya sadece bir slotluk yer kaplayacak ve bulduğumuz çantalarla eşya taşıma kapasitemizi artırabileceğiz.

› Barbarian saldırıları için mana yerine fury adı verilen yeni bir sistem kullanacak. Bu sisteme göre Barbarian dövüştükçe fury barı dolacak ve önemli birçok özelliğini kullanmak için de barda biriken fury'yi tüketecek. Bakalım diğer sınıflar için de böyle değişik oyun mekanikleri görecek miyiz…

› En ilginç yeniliklerden biri şüphesiz loot sisteminde olacak. Eskiden bir yaratığı kestiğinizde düşen eşyalar herkes için aynı olurken, bu sefer her oyuncuya özel hazırlanmış eşyalar düşecek ve size düşen eşyaları sadece siz görebileceksiniz. Ancak olur da aldığınız bir eşyayı tekrar yere atarsanız bunu diğer oyuncular da görebilecek (ve yere çöp attığınız için Tristram belediyesi görevlileri size 62 altın ceza kesecek… gibi).

Dahası için Ağustos ayındaki BlizzCon'a kilitlenmiş durumdayız. Yeni karakter sınıfının ve birçok yeni özelliğin BlizzCon'da açıklanacağını umuyoruz.

KISA KISA KISA...

› Diablo III'e hazır bol bol değinmişken Diablo II'ye de uğramadan edemedik. Ne, Diablo II mi dedim? Evet, 1.13 yamasının test versiyonu için forumlar açılmış durumda, hatta siz bu yazıyı okurken test sunucuları bile açılmış olabilir. Bakalım aradan geçen 9 yıldan sonra ne ekleyecekler bu yamayla oyuna, meraktayız…

› iPhone ya da iPod Touch sahibiyseniz ve WoW oynuyorsanız güzel bir haberimiz var. Blizzard, iPhone ya da iPod Touch üzerinden erişebileceğiniz bir Mobil Armory programı yayınladı. Bu program sayesinde istediğiniz zaman karakterinizin Armory sayfasına ulaşabilir, akşam kaçta raid olduğunu tek tıkla öğrenebilirsiniz. Yine de gerek var mıydı yahu diye düşünmeden edemiyor insan…

› Yine Blizzard haberleriyle devam ediyoruz (amma çok haber geliyor Blizzard'dan)… Uzun zamandır soluklarımızı tutup haberlerine kulak kabarttığımız World of Warcraft filminin yönetmeni sonunda belli oldu. Blizzard yaptığı resmi açıklamayla filmi The Evil Dead ve Spiderman serileriyle isim yapmış Sam Raimi'nin yöneteceğini açıkladı. Filmde Bruce Campbell'ın gözükeceğine dair bahse girmek isteyen?



WORLD OF WARCRAFT YİNE Mİ GENİŞLİİYOR?

E biz daha Arthas'ı kesmedik, biraz soluklansaydık? Anlaşılan o ki Blizzard'ın bize nefes aldırmaya pek niyeti yok. Şimdilik sadece spekülasyondan ibaret olsa da, Blizzard'ın bu ay içinde yapılacak olan BlizzCon fuarında yeni WoW ek paketini duyurma ihtimali var. Nereden mi biliyoruz? Aslında dediğim gibi, tam olarak biliyor sayılmayız, ancak bizim işimiz ipuçlarını bir araya getirmek olduğuna göre çeşitli tahminlerde bulunabiliriz. Bu tahminde bulunmamızın ilk nedeni Blizzard'ın "Cataclysm" isminin tüm telif haklarını almış olması. Hemmen Warcraft Tarihi kitaplarımızı açıp 758. sayfaya baktığımızda ise Cataclysm'in Great Sundering'e verilen diğer isim olduğunu görüyoruz. Peki nedir Great Sundering? Warcraft evreninde bir zamanlar bitişik olan kıtaların Sonsuzluk Kuyusu yok olduğunda ikiye ayrılması olayına verilen isim. Bu iddiayı bir de geçtiğimiz günlerde WoW 2.3 yamasının test sunucularında "Maelstrom Test" adlı bir sunucu görülmesi ipucuyla birleştirdiğimizde… Eh, sanırım yeni durağımızın Maelstrom olması bu noktadan sonra kimseyi şaşırtmaz. Bu konuda bir diğer dedikodu da Horde'a Goblin, Alliance'a ise Worgen ırklarının eklenecek olduğu. Ne kadar doğru, ne kadar yanlış bilmiyoruz ama şu bir gerçek ki bu sene BlizzCon'da yine ortalık yerinden oynayacak…

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli… Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldık. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	25 Eylül	🔥🔥🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
CrimeCraft	Gerçekçi	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	4 Eylül	🔥🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV Online	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Force of Arms	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Kung-Fu Hustle	Fantastik	Ücretsiz	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥
Warhammer 40K Online	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥

LEFT 4 DEAD CUSTOM MAP



LEFT 4 DEAD CUSTOM MAPS

KAÇIIN! BUNLAR YİNE DELLENDİ!

CAN ARABACI

Son E3'ten bu yana ve Temmuz sayısında bizim de değindiğimiz üzere Left 4 Dead oyuncularının birçoğu Valve'a hem kızgın, hem de küskün. Valve'ın L4D'i uzun süre destekleme sözüne inanıp oyunu satın alan çoğu oyuncu, daha üzerinden bir yıl geçmeden Left 4 Dead 2'nin duyurulması üzerine haklı bir tepki gösterdiler. Ama konumuz Valve'ın L4D'i destekleyip desteklemeyeceği ya da L4D2'nin ne yenilikler içereceği değil tabii. Geçen ay bunları uzun uzun anlattık zaten. Bu yazıda asıl değineceğimiz konu, "ikincisi de duyuruldu, L4D iyice ölür artık" dediğimiz sırada oyuna kalp masajı yaparak hayata döndüren Source Development Kit'in, yani kısaca SDK'nın getirileri.

Valve'ın SDK'yı oyuna eklemesinin bize çok büyük bir getirisi var. Bugüne kadar hep görmeyi beklediğimiz ancak SDK'nın yokluğu yüzünden göremediğimiz oyuncu yapımı haritalar ve senaryolar nihayet hayal olmaktan çıktı. Şimdiden bir ton harita ve senaryo halihazırda indirilmeye hazır halde olsa da, asıl ağır toplar ilerleyen aylarda ortaya çıkacaktır. Biz de zombi sever bünyeler olarak önümüzdeki aylarda tamamlanacak kayda değer projelere değinmek ve çoktan tamamlanmış, oynamaya hazır güzel haritaları tavsiye etmek için sizlere bu yazıyı hazırladık. Hatta bu yazıyla da sınırlı kalmayarak bu haritalardan oluşan bir paketi bu ayki DVD'mize koyduk. Her şey siz sevgili okurlarımız için vallahi, inanın sizleri böyle besleyip besleyip şişmanlattıktan sonra yemek gibi bir niyetimiz yok. Öhm pardon, bunu benden duymadınız... Daha fazla pot kırmadan, mutlaka denemeniz gereken haritalara geçelim.

RAVENHOLM (SURVIVAL)

Half-Life 2 oynadıysanız o unutulmaz Ravenholm bölümü mutlaka zihninize kazınmıştır. Onca toksik kafa (toxic headcrab) arasında kazınmaması imkânsız zaten (evet, fobim var). Bu sefer Gordon Freeman olarak değil, Left 4 Dead takımı olarak Ravenholm'a dönüyoruz ve amacımız pek bir atletik, çevik zombiler tarafından haklanmak! *Half-Life 2*'deki orijinal Ravenholm bölümünün bir kısmını içeren bu harita, normal survival haritalarına göre nispeten daha geniş bir alanı kapsıyor. Bu da size savunmanızı ve tuzaklarınızı kurabileceğiniz genişlikte bir alan sunuyor. Bölümü başlatmadan önce biraz dolaşarak etrafta bol bol bulunan gaz bidonu, tüp gibi zombilere tuzak kurabileceğiniz eşyaları araştırmanız akıllıca olacaktır. Survival'da hazırlık yapmadan oyuna başlamak ani ve acı dolu bir ölüm demek ne de olsa...

SSOS
SIKÇA SORULABİLİTESİ OLAN SORULAR

-Ben bu verdiğiniz haritayı açtım, içinden VPK uzantılı bir dosya çıktı, n'apıcam bunu?
-O VPK uzantılı dosyayı C:\Program Files\Steam\steamapps\common\left 4 dead\left4dead\addons klasörüne kopyalayacaksınız. Oyun içinden harita seçme ekranında "Other Addons" seçeneğiyle bu kopyaladığınız haritayı seçerseniz rahatlıkla oynayabilirsiniz.

-Eğer girdiğim bir lobide bende olmayan bir harita oynanıyorsa ne olacak peki?
- Haritaya sahip olan oyuncunun kurduğu lobiye girdiğiniz anda eğer o harita sizde yoksa oyun otomatik olarak indirmeye başlayacak zaten.

-Oyungezer editörlerinin ofisi ziyarete gelen okuyucuların beyinlerini yediği doğru mu?
-İftira! Biz sadece kol-bacak yiyoruz, tercih meselesi...

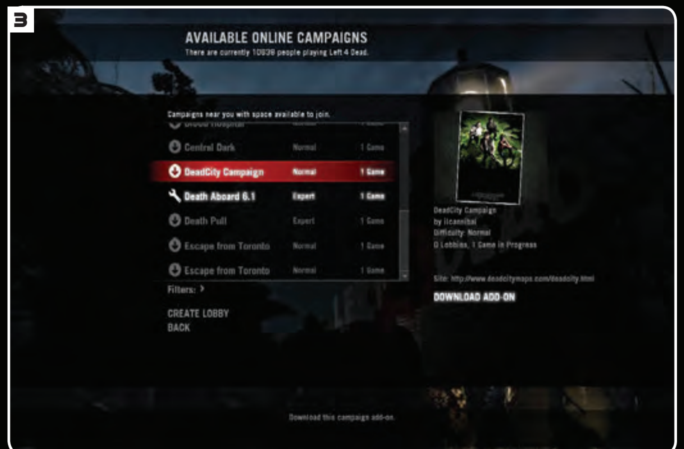
1- Tank ve zombi arasındaki bu anlamlı bakışma, zombilerin bile aşık olabileceğinin bir kanıtı... mı acaba?

2- ...Ve bronz madalyaya 4 kala zombilerin 4 zavallıyla bir güzel çektiği ziyafet...

3- Sizde olmayan haritaları lobi seçme ekranında görüp tek tıkla indirebileceğiniz sayfaya gidebilirsiniz.







Ateşle oynayan bir grup gencin hazin sonu…



Kaç dakika dayanırsanız dayanın, eninde sonunda birden fazla tank geldiğinde zombi güruhunun ağırlığı altında eziliyorsunuz.



CENTRAL DARK (SURVIVAL)

Survival haritalarının bence en büyük eksiği, genellikle savunmanızı kurabileceğiniz sadece bir nokta olması nedeniyle sizi bir noktaya doğru itiyor olması. Central Dark ise bunu değiştirmeyi amaçlayan oldukça geniş ve bir o kadar da başarılı bir Survival haritası olarak karşımıza çıkıyor. Central Dark'ta savunabileceğiniz toplam dört ayrı bölge, kendi içinde çeşitli avantaj ve dezavantajlarıyla size bol bol taktik çeşitliliği sağlıyor. Örneğin Burger Tank'ta bol bol sağlık malzemesine karşılık çok az cephane bulunurken, Shipping Company binası silah yığınları ve cephanelikleriyle meşhur (ve evet, hiç sağlık malzemesi yok). Survival seviyorsanız belki de oynayabileceğiniz en iyi ve zevkli haritalardan biri olan Central Dark'ı mutlaka deneyin.

UNSTABLE (SURVIVAL)

Dört bir yanı mısır tarlalarıyla çevrili, taş duvarlarla korunan bir ahırın orta yerindesiniz. Üzerinize yağmur gibi yağan bir zombi akını var ve ara ara çakan şimşekler gökyüzünü aydınlatıp bu korkunç manzarayı gözlerinizin önüne seriyor. Bir yandan da sizi koruması gereken taş duvarlar ufalanıp koca gedikler açarak her geçen saniye daha da savunmasız kalmanıza neden oluyor. İşte UnStable haritasını oynarken yaşayacaklarınız tam olarak bunlar. Üçüncü dakikadan sonra, sizi zombi akınına karşı koruyan duvarların parçalanıp kabak gibi hissetmenize neden olduğu bu haritada oldukça zorlanacaksınız. Ayrıca duvarların üzerine çıkıp karşı karşıya olduğunuz şey bir zombi ordusu değilmişçesine hoplayıp zıplamanızı da pek tavsiye etmiyorum, Smokerlar için şahane bir hedef oluyorsunuz çünkü (tecrübeyle sabit maalesef).

PILLAGED VILLAGE (SURVIVAL)

Resident Evil 4'ün başlangıcındaki köyü hatırlıyor musunuz? Hani şu orta yerinde kazığa bağlanmış cesetlerin yandığı, arka tarafında ufak bir kilise olan, eli elektrikli testereli, oraklı pek çok sevimli İspanyol köylüye sahip olan köyü diyorum. Hatırladıysanız çok güzel, çünkü Pillaged Village tam olarak bu köyün Source motoruyla Left 4 Dead ortamına taşınmış hali. Bizim zombilerimiz henüz orak ve elektrikli testere kullanımından anlamıyor neyse ki. Ufak tefek eksikleri olsa da, genel olarak gayet başarılı olan bu harita *Resident Evil* hayranıysanız zaten denemeden geçemeyecekleriniz arasında. Bu arada aramızda kalsın, zombi akınını başlatmak için cephaneliğin yanında yerde yatan cesedin elindeki telsizi kullanmalısınız. Ben 10 dakika boyunca "nereden başlatıyoruz saldırıyı yahu?" diye bakınınca dalga geçmişlerdi de, aynı duruma düşmeyin diye söyleyeyim dedim.

SUPERMARKET FUNTIMES (SURVIVAL)

Korku filmlerinin favori mekânlarından biri süpermarketlerdir nedense. Genelde son çare olarak süpermarkete sığınan kahramanlarımız raflar arasından kendilerine doğru koşan çeşit çeşit düşmana karşı konserve kutuları ve yumurtalarla savunma yapmaya çalışır. Supermarket Funtimes bu formülü Left 4 Dead evrenine taşıyan yeni ve eğlenceli haritamız. Bu sefer etrafta tuzak kuracak çok fazla şey yok, ancak bolca cephane ve molotof kokteyli var. Fırlat ve yak felsefesini benimseten bir Survival bölümü yani genel olarak. Bu arada olur da bayanlar tuvaletinde savunma yapmayı düşünürseniz… Yapmayın. Yok, Francis'in kadınlar tuvaletini kullanması garip olacağından değil, zombiler bazen tavanı yıkarak üzerinize atlayabiliyor, o yüzden.

DEATH ABOARD (SENARYO)

Tasarlanışı açısından orijinal Left 4 Dead senaryolarına taş çıkartabilecek kadar başarılı olan Death Aboard, toplam 5 haritalık oldukça özgün bir L4D eklentisi. Terk edilmiş (zombileri saymazsak) ve yıkılmış bir hapishanede başlayan yolculuğumuz, şehrin liman bölgesine, yarıya kadar suya gömülmüş bir tankere ve son olarak da bir deniz fenerine doğru devam ediyor. Oyunu iyi bilen birkaç arkadaşınızı da yanınıza alıp Expert zorluk seviyesinde tadını çıkartmalık bir senaryo paketi olmuş açıkçası. Elinizdeki senaryolardan artık sıkıldıysanız mutlaka denenecekler listenize ekleyin (tankerden sonraki bölümde konteynırları açarken dikkatli olun, hoşunuza gitmeyecek sürprizlerle karşılaşabilirsiniz).

ZOMBİLERİN GELECEĞİ

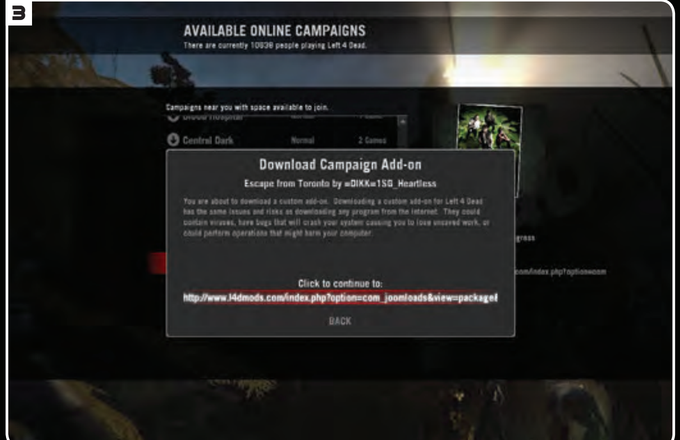
Yukarıda anlattıklarımız, şu ana kadar çıkan yeni haritalardan çıkarttığımız kendi Top6 *("neden 6" demeyin, kısmet -Serp.)* listemizdi. Ancak yazının başında dediğim gibi, SDK henüz çok yeni olduğundan asıl bombalar ortama henüz düşmüş değil. Left 4 Dead'in geleceği, bu yapımları da göz önüne alırsak şu an eskisinden bile parlak gözüküyor aslında. Neden mi? *Resident Evil 2* ve 3'ü konu alan, mekânların oyun içine birebir aktarıldığı senaryoların yolda olduğunu söylesem? Yetmedi mi? Peki ya George Romero'nun meşhur Dawn of the Dead filminin aynen senaryolaştırıldığı Dead Before Dawn senaryosunu örnek göstersem? Bunlar ve daha nicesi şu anda yapım aşamasında. Sizi bilmiyorum ama ben her ne kadar Zoey'den memnun olsam da Left 4 Dead'de *Resident Evil* tecrübesini Jill Valentine'la birlikte tatmak için sabırsızlanıyorum (sapık gibi değil, yanlış anlamayın)… ©

BİR DAKİKA, ZOMBİLER NEREYE GİTTİ? HİYE TYRANT NEREDEN ÇIKTI?!

Bu yazıda haritalara değindik ama aslında haritaların dışında bir de Left 4 Dead'in oynanışını tamamen değiştiren modlar var. Bunların çoğu şu anda yapım aşamasında olduğundan üzerlerinde çok durmamış olsak da bilmenizde yarar var. Örneğin "Omnibus" modu, neredeyse bildiğiniz her şeyi değiştirerek oyunu *Warhammer 40K*'ya uyarlıyor. Söz konusu olan *Warhammer 40K* olunca survivorlar yerine de Space Marine'leri kontrol ediyor olacağız tabii. Ya da örneğin "Only 1 Left" modunda Zoey, Francis, Bill ve Louis'in her biri farklı bir özelliğe sahip, tek başınızasınız, kamera açısı omuz üzerine alınmış durumda ve zombilerin özelliklerinde de çeşitli değişiklikler var. Haritalar bir yana, gözünüz bir yandan da bu modların üzerinde olsun.







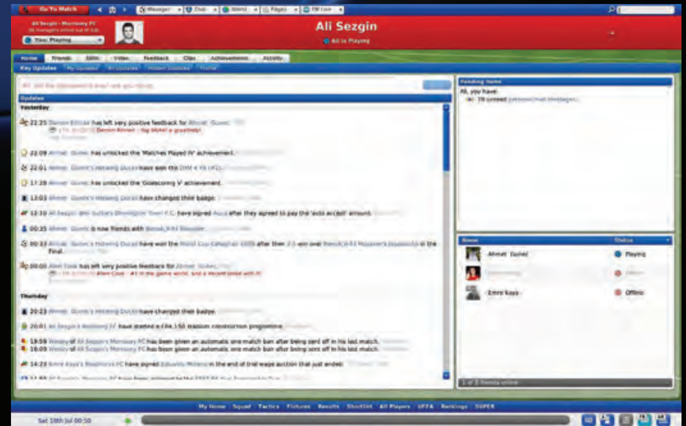
1- Gecenin karanlığında ışık saçan birer meşale olabilen zombiler… Eaa, size yaklaşırlarsa pek iyi olmayabilir.

2- Zombi güruhu, bir gencin daha yaşam sevincini söndürürken…

3- Death Aboard senaryosunda kendinizi normalde olduğundan daha vahşi ve kanlı sahnelerle karşılaşmaya hazırlayın.

FOOTBALL MANAGER LIVE

"Facebook Sayfam" sayesinde artık arkadaşım olan menajerlerin neler çevirdiğini dakika dakika izleyebiliyorum.



IN THE TABELE, FM YİNE ŞAMPİYON -ALİ SEZGİN

Gün geçmiyor ki bir DVO yamanmasın sevgili oyungezerler. Sırada Football Manager Live var. Yıllardır tek başına çılgınca FM oynayan topluluğa şifa olan FM Live, hızla popüler bir oyuna dönüştüyse de bu durum eksikleri olmadığı anlamına gelmiyordu. Örneğin "öğrenilebilen yetenekler" elbette hoş bir özellik, iyi ki var, yani bir menajerin 3 gün boyunca çalışıp Afrika'daki oyuncu pazarını öğrenmesini veya kontrat işlerinde daha deneyimli olmasını anlayabilirim ama ofsayt tuzağının ne olduğunu bilmemek ne demektir yahu?

Aslında daha bu konuda uzun uzun laflayabilirdim ama zaten bu son yamanın bütün amacı beni susturmak. Özünde Football Manager serisini temel alan ama en beyefendi halimle "çakma" diyebileceğim FML taktik sistemi sonunda değişti. Yanlış anlaşılmasın, yine eskiden olduğu gibi taktiğimizi yapıyoruz ama artık oyuncunun sahadaki rolüne karar vererek oynanışı doğrudan etkileme şansına da sahibiz. Örnek vermek gerekirse, ikisi de defansif orta saha oyuncuları olmasına rağmen Emre Belezoğlu ve Marco Aurelio'un rolleri gerçekte oldukça farklıdır. Aurelio defanstan önce gelen küçük çaplı bir duvar rolü üstlenirken, Emre'nin etkin olduğu alan geriden gelen pasları ileri dağıtmaktır. Bu durumda ikisi de DMC olarak duran bu adamlar tamamen aynı işi mi yapacak? Asla! Yeni sisteme göre nerede olursa olsun oyunculara değişik görevler verebileceğiz. Orta sahada sağ kanatta oynayan bir oyuncu hem kanat oyuncusu olabilir, hem de dış oyun kurucu. Bu tamamen oynamak istediğiniz futbola ve oyuncunun özelliklerine bağlı değişebiliyor.

Bana kalırsa yeni gelen en önemli özellik arayüzün çok daha kullanıcı dostu hale gelmiş olması. Artık yaptığınız maçları izlerken pencere değiştirme ihtiyacı duymadan takımın stratejisini, oyun stilinizi ve toplamdaki futbol anlayışını (tamam, burasını salladım) değiştirebiliyorsunuz. Football Manager Live'da maçların zaman zaman ne kadar hızlı geçtiğini düşünürsek, küçük değişiklikleri bir iki tıklamayla ve oyunun akışını bozmadan yapabilmek büyük önem taşıyor. Artık ince ayarlarla uğraşmak da eskisi kadar önem taşımıyor. Bundan önce sırf takımı kontratağa çıkarmak için sürüyle değişiklik yapmak gerekirdi mesela, artık tek tıklama yetiyor. Eskisinin aksine artık yapmanız gereken şey, koca takımı kontratağa yollamak yerine oyuncuların rolünü belirlemek. Kim koşacak, kim geride kalacak, kim pasör olacak artık tamamen menajerlerin inisiyatifinde.

Bunun dışında, tamamı çevrimiçi oyuncularla dolu bir oyunda menajerler arası ilişkinin bu kadar zayıf olmasının büyük bir sorun olduğunu farkeden SI Games, iletişim sistemini de büyük oranda değiştirdi. Arkadaşlarınız eskiden olduğu üzere sadece online ve offline olduklarında uyarı veren varlıklar olmaktan çıkıp gerçekten yaşayan konuşan insanlara dönüşmüşler. Artık herkesin Facebook, Myspace gibi birer menajer sayfası var ve bu sayede arkadaşlarınızın aktivitelerini, diğer oyuncularla olan ilişkilerini görebiliyorsunuz.

Son yama oyunculardan oldukça farklı yönlerde tepkiler aldı, FM müdavimlerini ikiye böldü. Elbette ki pek çok oyuncu alıştıkları ve hep kullandıkları taktiğin artık pek çok durumda işe yaramadığını fark ettiğinde gayet sert tepkiler verdi. Öte yandan pek çok sanal menajerin yorumu da oyunun artık daha oynanabilir olduğu ve ince müdahalelere daha açık hale geldiği yönündeydi.

Ne olursa olsun, internet tabanlı fantezi futbol oyunlarını bir yana bırakırsak Football Manager Live elle tutulabilir tek DVO menajerlik oyunu olarak sahanın en kıymetli futbolcusu olmaya devam ediyor. SI Games oyunu geliştirmeye devam ettiği sürece de daha derin ve daha etkili bir FM göreceğimiz kesin.



Yeni taktik şeması, önemli değişiklikleri oyunu durdurmadan yapabilmenizi sağlıyor.



1- Artık her oyuncunun pozisyonunun yanısıra görevi de hayati önem taşıyor.

2- Yapılan değişikliklere FM oyuncularının tepkisi genel olarak olumlu.

NAVISLAMIA
RAPPELZ

LANETLİ GEMİ NAVISLAMIA YOLA ÇIKTI!

Rappelz'i hatırlıyor musunuz? Ücretsiz devasa online oyunlar arasında, içerik zenginliği ve derin hikâyesiyle öne çıkan bir oyun olarak Türk oyuncuların Türkçe olarak çıkmasını beklediği bir oyun Rappelz. Fakat bugünlerde oyunu tekrar gündeme getiren başka gelişmeler de oluyor; bunlardan ilki Navislamia adlı altıncı Epic'in gelmesiyle Rappelz dünyasının iyiden iyiye genişlemesi. Türk oyuncuları bundan da fazla ilgilendirecek olan diğer gelişmeyse oyunun A'dan Z'ye Türkçeleştirilmiş olması. Üstelik bahsettiğimiz şey sadece bir tercüme operasyonu değil, artık oyun sadece Türkiye'ye hizmet veren bir Türk ekip tarafından yönetiliyor, Türk GM'ler de iş başında. Diğer bir deyişle artık Rappelz oynamak için eskisine göre çok daha fazla geçerli sebebimiz var.

EJDERHA DEVRİNİN SONU

Rappelz'in hikâyesi üç ırkın karşı karşıya geldiği fantastik bir dünyada geçiyor. Yaradılış ve yıkımın getirdiği kutsal denge üzerine kurulan dünya düzeninde, tanrılar Gaia olarak anılan insanlara yardım etmeleri için ışığın ve karanlığın temsilcileri Deva ve Asura'yı gönderiyor. Ancak insanların yeryüzünde kurdukları medeniyet, günün birinde ortaya çıkan ve kendini Cadı olarak adlandıran güçlü bir büyücü tarafından kaosa sürükleniyor. En sonunda Gaia, Deva ve Asura birlik olup alt etmeyi başarıyor bu Cadı'yı; hem de diri diri yakarak. Elbette her şey burada bitmiyor, yeryüzündeki uygarlığın neredeyse tamamen parçalandığı bu savaşın uzun yıllar sonrasında insanlık yeni bir tehdit ile karşı karşıya geliyor. İşte tam burada eski savaşçıların hikâyesi bitiyor, bizimkisi başlıyor.
Gelişimini ufak yamalardan ziyade Epic adı verilen büyük güncellemelerle sürdüren bir oyun Rappelz. Beşinci Epic olan Ejderha Devri'nin (Dragonic Age) kapanmasıyla başlayan yeni dönemin ismiyse Navislamia. Geçtiğimiz aylar içerisinde sırasıyla kapalı ve açık beta testlerini atlatan Türkçe Rappelz'in tam sürümü de doğrudan bu son Epic ile birlikte geldi. Basit birkaç yenilikten çok daha fazlasını içeren bu güncellemenin detaylarına birazdan değineceğiz.

HEP BİR KERTENKELEM OLSUN İSTEMİŞİMDİR

Rappelz'i Rappelz yapan özelliklerin ilki oyunun daha hemen başında karşımıza çıkıyor. Deva, Gaia ve Asura olmak üzere üç ırk ve her bir ırk için üçer karakter sınıfı içeriyor oyun. Sonradan ikincil sınıf seçimi de yapabiliyoruz ki böylelikle toplam sınıf sayısı on beşe, hatta aradaki aşamaları da sayarsak yirmi yediye çıkıyor. Fakat işin ilginç yanı, oyuna başlarken bu konuda belirli bir seçim yapmak zorunda değiliz. Irkımız ne olursa olsun Çaylaklar Adası'nda başladığımız maceramız sırasında edindiğimiz deneyime göre istediğimiz sınıfa yönelme şansına sahibiz.
Oyunda biraz zaman geçirdiniz mi ilk fark edeceğiniz şeylerden biri diğer oyuncuların peşinde dolaşan pet'ler olacaktır. Her biri farklı yetenekler barındıran ve karakterinize ek özellikler katan bu yardımcı yaratıklar sizinle birlikte tecrübe kazanıyor ve gelişip seviye atlıyor. Dolayısıyla hem size bir yol arkadaşı oluyor, hem de stratejik açıdan büyük önem taşıyorlar. Panterlerden kurtlara, perilerden meleklere, iskelet savaşçılarından ejderlere kadar çok sayıda yaratık sahibi olmak mümkün. Ancak bazılarının çok nadir bulunduğunu ve üç aşamalı evrim

1- Periler hem erişimi kolay, hem de özellikle büyücüler için son derece faydalı yardımcılar.

2- Navislamia'daki bu mavi saçlı kız kim?

3- Oyunun grafikleri, sistem gereksinimlerine göre gayet başarılı.











sistemi içerisinde görünüşlerinin de büyük oranda değiştiğini belirtmekte fayda var.

Rappelz'in en ilgi çekici yanlarından biri de zindan sistemi; zira oyundaki zindanlar oyuncular tarafından ele geçirilebiliyor. Klanlar bir zindanı en kısa sürede tamamlamak adına haftanın belirli günlerinde düzenlenen ve zamana karşı yarışılan baskınlar sonucunda o zindana kuşatma düzenleme hakkı kazanıyor. Ardından da bu zindanları ellerinde tutmak veya ele geçirmek için amansız bir mücadeleye girişiyorlar.

GEMİNİN GETİRDİKLERİ

Altıncı büyük güncelleme olan Navislamia'nın hâlihazırda bağımlılık yapma potansiyeli son derece yüksek bir oyun olan Rappelz'e getirdiği yeniliklerin ilki arayüz üzerinde olmuş. Artık kısayollar için F1-F12 arası tuşları kullanmak zorunda değiliz, yetenek ve eşyaları klavyemizdeki hemen hemen her tuşa atayabiliyoruz. Bunun için Seçenekler ekranından Kısayollar bölümüne gelmek yeterli. Benzer şekilde yaratık yeteneklerini de dört hızlı kullanım çubuğundan birine dilediğiniz gibi yerleştirebilir ve farklı tuşlar ayarlayabilirsiniz.
Bağış sistemi de Navislamia güncellemesinden nasibini almış. Yenilenen sistem sayesinde eşya veya para bağışlayarak ahlâk puanı kazanabilir ve kazandığınız puanları ödül kutularıyla takas edebilirsiniz. Kazandığınız puan ise artık bağışladığınız eşya sayısına göre değil değerine göre değişiyor. Ayrıca bu şekilde aylık sıralamaya da girebilme şansınız var. Kalan yenilikleri hızlıca özetlemek gerekirse Çaylaklar Adası güncellenmiş, yeni görev, bölge ve zindanlar eklenmiş. Ninja kostümü ve melek kanatları gibi eşyalar, Mavi Kurt, Harpy ve Gnoll olmak üzere üç yeni yaratık, yüksek seviyeli oyunculara özel güçlü düşmanlar ve dahası Navislamia'nın bize getirdiklerinden.

GALA NETWORKS ÇALIŞIYOR...

Rappelz evreni şu anda dünya çapında 10'dan fazla farklı sürüm içerisinde milyonlarca oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Bu başarısını neye borçlu derseniz, oyun az önce saydıklarımızın haricinde binek hayvanlar, geliştirilebilir eşyalar, gizli haritalar ve benzer oyunlarda görmeye pek alışmadığımız ahlâk sistemi gibi enteresan özellikleri de bünyesinde barındırıyor. Üstelik arkasında oyuncuların önerilerini gerçekten dikkate alan bir ekip var. Örneğin resmi forumlarında Türkçe çeviriyle ilgili bildirilen hatalar, oyunda görebildiğimiz kadarıyla çoktan düzeltilmiş.
Türkçe devasa online oyunların sayısı her geçen gün artıyor. Siz bu satırları okuduğunuz sırada belki biz çok uzaklarda olmayacağız, ama haberimiz olan veya olmayan başkaları için çalışmalar devam ediyor. Tamamen ücretsiz olan Rappelz ise şu anda oynayabilecekleriniz arasında en iyilerinden biri. Hemen DVD'deki 1.4 GB'lık dosyayı bilgisayarınıza kurun, yaklaşık on beş dakikalık güncelleme sürecinin ardından kendinize bir hesap oluşturun ve bu fantastik dünyadaki sayısız oyuncuya siz de katılın. Ücretsiz MMORPG Rappelz'i ***http://tr.rappelz.gpotato.eu/*** adresinden indirip, oynayabilirsiniz.

1- Çaylaklar Adası'nın yeni hali çok daha güzel olmuş.

2- İşte Raymond'ın sonu. İnsan ne oldum değil ne olacağım demeli.





EPIC VI'YA ÖNSÖZ
NAVISLAMIA

Büyük din adamı Julius Ormu hastaları iyileştiren ve kutsal güçlerini başkalarına yardım etmek için kullanan cömert biri olarak tanınırdı. Ama Julius, Işık'ın sağlayamayacağı bir gücü arzu ediyordu. Yasaklanmış büyülerle ilgilenmeye başladı, hayatın ve ölümün üzerinde kontrol sağlayabilmek için. Navislamia'nın mürettebatı rahibi ağırlamaktan memnuniyet duyarak onu gemilerine aldılar. Ancak kısa süre sonra tuhaf bir fırtına şiddetle vurdu. Herkes, Julius'tan yardım diledi. Julius ölenleri canlandırmak adına yasak bir büyü yaptı ama ayağa kalkanlar artık birer insan değildi.
Gemi bulunduğunda, Deva ve Asura geminin efsanevi Cadı tarafından lanetlendiğini öğrendi. Cadı'nın lanetinden arındırmak adına askerlerini gönderseler de, ölü ordunun gücü karşısında çaresiz kaldılar.
Bu hayalet gemi hangi sırları saklıyor? Uzun yıllar önce ölen Cadı tarafından nasıl oldu da lanetlendi? Julius Ormu'ya ne oldu? Ve bu gizemli mavi gözlü kız kim? Navislamia sizi bekliyor...

Altıncı büyük güncelleme olan Navislamia'nın hâlihazırda bağımlılık yapma potansiyeli son derece yüksek olan Rappelz'e getirdiği yeni içerik ve özelliklerden bazıları şunlar:

Yeni arayüz: Artık kısayollar için F1-F12 arası tuşları kullanmak zorunda değiliz, yetenek ve eşyalarınızı klavyenizdeki hemen hemen her tuşa atayabilirsiniz. Bunun için Seçenekler ekranından Kısayollar bölümüne gelmeniz yeterli. Benzer şekilde yaratık yeteneklerini de dört hızlı kullanım çubuğundan birine dilediğiniz gibi yerleştirebilir ve farklı tuşlar ayarlayabilirsiniz.
Bağış sistemi: Navislamia ile birlikte yenilenen sistem sayesinde eşya veya para bağışlayarak ahlâk puanı kazanabilir ve kazandığınız puanları ödül kutularıyla takas edebilirsiniz. Kazandığınız puan artık bağışladığınız eşya sayısına göre değil değerine göre değişiyor. Ayrıca bu şekilde aylık sıralamaya da girebilme şansınız var.
Diğer: Çaylaklar Adası güncellenmiş, yeni görev, bölge ve zindanlar eklenmiş. Ninja kostümü ve melek kanatları gibi eşyalar, Mavi Kurt, Harpy ve Gnoll olmak üzere üç yeni yaratık, yüksek seviyeli oyunculara özel güçlü düşmanlar ve dahası Navislamia'nın getirdiklerinden.



TÜRKİYE'NİN RÜYA TAKIMI

Erlikhan'ı yapan maharetli elleri bir tanıyalım istedik ve DreamUp ekibine mikrofonumuzu yönelttik. GameTurk'ün kurucusu olduğu DreamUp hakkındaki soruları Gökhan Kazar ve Evrim Tanrıkut yanıtlıyor.

Dreamup nasıl kuruldu?

ELT: DreamUp Oyun Stüdyoları GGC bünyesinde yer alan yeni ve genç bir oluşum. Gökhan Kazar'ın da GGC'ye katılmasıyla temelleri 2009'da atıldı ve istediğimiz rüya takım kurularak hayata geçirildi. Aslında çok hızlı gerçekleştiği için biz de tam olarak nasıl kuruldu farkına varamadık.

Siz kimsiniz? Ekip üyelerinizden bahseder misiniz?

GK: Evrim ve ben uzun yıllardır bu sektörün içindeyiz ve tanışmamız çok eskiye gidiyor. İkimizde GGC çatısı altında buluşarak bugün oyun dünyasında yeni ve farklı şeyler yapmaya çalışıyoruz. Evrim'in de söylediği gibi DreamUp için alanında uzman arkadaşları bir araya getirip, ufak bir rüya takım kurduk. Mesela yeni çıkardığımız ErlikHan projesinde oyundan web'e 13 kişinin emeği bulunuyor. DreamUp ekibi tasarım, kodlama, hikaye ve kurgu gibi tüm alanlarda işinin uzmanı kişilerden oluşuyor.

Okurlarımıza biraz günlük hayatlarınızdan bahseder misiniz?

ELT: Günlük hayat ekipçe vampir olma olasılığını tartıştığımız Ertaç'ın sabahlarken çizdiği muhteşem çalışmaları bizle paylaşmasıyla başlıyor. Biraz kendimize geldikten sonra ise rutine bağlayıp hep beraber eldeki işlere yoğunlaşıyoruz. Bir oyun firmasındaki çalışma ortamı bazen çok yorucu olabiliyor gerçekten. 3 gün eve uğramadığımız, evle işin yolunu karıştırdığımız zamanlar olabiliyor. Ama sonunda biten bir işi görmenin verdiği mutluluk anlatılamaz. Sanırım siz de dergide buna benzer şeyler yaşıyorsunuzdur. Bunun haricinde ekipte her tipten insan var. Paraşütçüsünden müzisyenine kadar karışmış bir ekibiz ve hayattan tat alarak yaşamayı seviyoruz.

Bize yapımcı firma olarak ErlikHan'dan bahseder misiniz?

GK: ErlikHan tamamiyle Flash teknolojisiyle geliştirilmiş bir web strateji oyunu. Hepimizin yıllardır müptelası olduğumuz diğer strateji oyunlarının aksine, ErlikHan Türk mitolojisi ve tarihinden esinlenilerek yaratıldı. Oldukça farklı bir oynanış mantığı ve PVP-PVE olmak üzere her dakika tetikte olmanızı gerektiren bir savaş sistemi var. Oyundaki amacı İskitler, Oğuzlar ve Timurlular'dan birini seçerek gelişmek, bulunduğunuz topraklarda diğer oyunculara karşı hüküm sürmek ve yeraltı tanrısı Erlik Han'ın iblis ordularına karşı direnebilmek olarak özetleyebiliriz. Şu anda Beta testleri devam eden oyun tamamıyla ücretsiz olarak yakında tam sürüme geçmiş olacak.



Proje kaç ayda tamamlandı?

GK: Proje gece gündüz çalışan bir ekip tarafından 3 ay gibi kısa bir sürede bugünkü haline getirildi. Henüz Açık Beta testlerine devam ediyoruz ve proje için bitmiş diyemeyiz. ErlikHan'ı benzersiz bir şekilde geliştirerek, oyuna birçok yenilik eklemeyi düşünüyoruz.

Proje tamamlanana kadar ne gibi zorluklar yaşadınız?

ELT: Abartıyoruz gibi anlaşılmasın ama gerçekten işinde çok başarılı, sorumluluk sahibi bir ekip oluştu burada. Herkes büyük bir özveriyle projeye yoğunlaştı ve hiçbir sorun yaşamadan bu noktaya gelebildik. Eğer bu aile havasını yakalayamamış olsaydık çok sıkıntılı günler geçirebilirdik.

Türk kullanıcılarına oyunun dışında Türk mitolojisiyle tanıştırma fikri nasıl oluştu?

ELT: Türk oyun severlerin web tabanlı strateji oyunlarına olan ilgisi tartışılmaz. Biz de bu talebi değerlendirerek DreamUp Oyun Stüdyoları olarak ilk

projemizi bu şekilde gerçekleştirmeye karar verdik. Ancak pazara ve oynanan oyunlara baktığımız zaman Türk oyuncuların Galyalılar, Romalılar veya Frenk'ler gibi yabancı medeniyetleri konu alan oyunlara esir edildiğini görüyoruz. Amacımız onlara daha iyi ve kaliteli bir oyunu, kendi mitoloji ve tarihimizde yoğurarak sunabilmek.

Oyuncular mitolojimizle tanıştı, konusunu mitolojimizden alan oyunlara kapı açtınız. Başka firmalar da mitlerimizden oyunlar yapar mı dersiniz?
ELT: Tabii ki, bundan şüphemiz yok. Hatta şimdiden bu modelin izlendiğini ve bu yönde geliştirmeler yapıldığını başka oyunlardan duyuyoruz.

ErlikHan ile yurt dışına açılmayı düşünüyor musunuz?
GK: Evet, oyunun İngilizce, Almanca ve Arapça versiyonları kısa zaman sonra yayına başlayacak ve Türkiye'de bu anlamda belki de bir ilki gerçekleştirmiş olacağız. Şimdiden heyecanlanıyoruz.

ErlikHan kendi içinde güncellenmeye devam edecek mi? Yeni içeriklerle oyuncuları sıcak tutacak mı?
GK: Evet, yeni projelerin yanında ErlikHan'ı da mutlaka geliştirmeye devam etmek istiyoruz. Oyun şu an Beta sürümünde olduğu için üzerinde çalıştığımız bazı eksikler ve eklenmesi gereken özellikler var. Bunların haricinde oyuncu tepkisini de göz önünde bulundurarak ErlikHan'a belli aralıklarla ek paketler getirmeye devam edeceğiz.

ErlikHan'da da benzer oyunlarda olduğu gibi cüzi rakamlarla farklı avantajlar olacak mı?
GK: ErlikHan GGC'nin diğer tüm oyunları gibi Free to Play modeline göre hazırlandı. Oyun kesinlikle bedava ve isteyen herkes üye olup oynayabilir. Ama sizin de söylediğiniz gibi oyunda ufak avantajlar sağlayacak servisler GameTurk.com mikro-ödeme sistemleri ve SMS ile satın alınabilecek. Fakat bu konuya diğer bazı oyunlardaki gibi tamamıyla ticari yaklaşmayacağız ve oyunun dengesini bozacak özellikleri asla satışa sunmayacağız.

Elbet yeni projelere başlamışınızdır. Biraz ipucu alabilir miyiz?
ELT: DreamUp şu anda ErlikHan'ı en iyi şekilde tam sürüme geçirmek için çalışıyor ancak iki yeni projemizin de tasarımına başlamış durumdayız. Bunlardan bir tanesi ErlikHan altyapısı kullanılarak geliştirilen yeni ve çok farklı bir strateji oyunu, diğeri hakkında ipucu vermek için ise henüz çok erken. Ama bir web uygulaması olmayacağını ve sadece Türkiye'de değil, yurtdışında da çok ses getireceğini şimdiden söyleyebiliriz.







Dreamup olarak elbette ki Türk oyun sektörüne katkı sağlamak istiyorsunuz. Fakat firma olarak bunun dışındaki hedefleriniz nedir?
GK: DreamUp olarak sadece erkeklere veya tek bir yaş grubuna odaklanmaktan kaçınıyoruz. 7'den 77'ye, her kesime hitap edebilecek eğlenceli oyunlar geliştirmek, Türkiye'de oyun kültürünün oluşmasına katkıda bulunmak istiyoruz. Oyun bilincinin arttırılması için elimizden gelen her şeyi yapmaya hazırız. Bunun dışında yurtdışında bir Türk firması olarak ses getirmek ise DreamUp Stüdyolarının kuruluş hedeflerinin en başında geliyor.

Hareket algılayıcı ve animasyon tekniği geliştiren iki ayrı Türk firma ortaya çıktı geçen ay. Onlarla tanışıp ortak projeler geliştirmeyi düşünür müsünüz?
ELT: Tabii ki neden olmasın? İnandığımız bir proje ve güvendiğimiz bir ekip olduktan sonra herkesle çalışabiliriz. Özellikle Türkiye'de bu tarz yeni oluşumları destekleme şansımız olursa elimizden geleni yapmak isteriz.

Türk oyun sektörü olarak hasat zamanındayız. Yeni yeni başladı kıpırtılar. Sizce kaç yıl sonra Türk oyun sektörü kendi içinde dallanıp budaklanacak ve kendi arasında tatlı rekabete başlayacak?
GK: DVO alanında o noktaya yavaş yavaş gelmek üzereyiz. Tatlı bir rekabet şimdiden oluşmaya başladı. Birkaç sene önce ancak hayal edebildiğimiz şeyler bugün Türkiye oyun dünyasında gerçekleşiyor. Türk oyun firmalarının özellikle 2010'da büyük başarılar kazanacağına ve 2-3 sene içinde de bu hızlı büyümesini devam ettirerek pazar payının yarısından fazlasını elde edeceğine inanıyoruz.

Erlikhan'ı yapan maharetli elleri bir tanıyalım istedik ve DreamUp ekibine mikrofonumuzu yönelttik. GameTurk'ün kurucusu olduğu DreamUp hakkındaki soruları

Türkiye olarak oyunlara uzağız. Tüketici kitleye bakıldığında sayısı fazla olmasına karşı ortada bilinçsiz bir tüketim var. Siz bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?
ELT: Başlıca sebebi Türkiye'de oyun kültürünün batılı ülkelere kıyasla henüz oturmamış olması olabilir. Oyun konusunda henüz orta yolu bulamadık. Halk içinde çok basite indirgenen bir kavram oyun. Bazıları içinse eğlence olmaktan öte, bir bağımlılık ve hayat biçimi. Daha interneti bile doğru düzgün kavrayamamış bir kitle olarak, oyunlarda bilinçli tüketimin sağlanmasının uzun yıllar süreceğini düşünüyorum.

Maalesef korsan kullanımıyla doğmuş bir kitlemiz var. Sizce yapımcı firmaların bu konu hakkında yapabilecekleri neler?
GK: Türkiye'de kutu oyun satışları oldukça düşük rakamlarda seyrediyor ve bunun da başlıca sebebinin söylediğiniz gibi korsan kullanım olduğu bir gerçek. Ama bu soruna yapımcı firmaların gerçekçi yaklaşıp, beklentilerini tekrar gözden geçirmeleri gerekiyor. Şu an Türkiye'de pastanın büyük kısmı online oyunların eline geçmiş durumda ve korsanla baş eden bir ülke için internet üzerinden oynanan oyun modelinden daha iyisi bulunamaz sanırım. Korsanla mücadele sona ermediği sürece, oyun yapımcı firmalar gelir kaynaklarını garantiye alabilecekleri, online oyun tarafına yönelebilirler.

Ücretsiz oyunlarla başladınız yolculuğa, zamanı geldiğinde ücretli ve yüksek bütçeli yapımlara girişince ne gibi kaygılarınız olacak?
ELT: Aslında ücretli ve ücretsiz ayrımına bu kadar takılmamak gerekiyor, sonuçta bu yayıncı firmanın pazar şartlarına göre aldığı ticari bir karardan başka bir şey değil. Devasa bütçeli ve oldukça kaliteli oyunlar artık ücretsiz olarak kullanıcılara sunulup, günümüzde büyük başarılar elde edilebiliyor. DreamUp olarak biz de bu noktaya gelmeyi çok isteriz. Yüksek bütçeli ve Türk yapımı bir oyunda maddi riskler dışında kalite anlamında kaygılarımız pek fazla olmazdı diye düşünüyorum. Bence Türkiye'de bu tarz bir başarıyı yakalamak için gerekli işgücü potansiyel olarak mevcut.

Oyun yapımcısı bir firma olarak teknoloji ve oyun odaklı medya ve basın dışında Türk medyasından beklentileriniz var mı?
GK: Oyun en ucuz ve en etkili eğlence araçlarının başında geliyor. Sektör hacmi olarak baktığımızda da artık dünyada sinema sektörünün önüne geçmiş bulunuyor. Dolayısıyla Türkiye'de medyanın sinema veya televizyon için gösterdiği ilginin onda birini artık oyunlara göstermeye başlaması sanırım hepimiz için büyük bir başarı olurdu…

Buradan okurlarımıza söylemek istediğiniz bir şeyler var mı?
ELT: Diğer web strateji oyunlarına artık bir elveda dedikten sonra www.erlikhan.com adresinde gerçek oyun zevkiyle tanışsınlar ve bizi takip etmeye devam etsinler. Bomba gibi geliyoruz.



HEROES SEVERLER BURAYA!

Heroes of Might & Magic'i tarayıcı tabanlı düşünseniz, grafiklerininde tahmininizden daha güzel olduğunu görseniz oynamak için ne kadar ücret ödersiniz? Şahsen hiçbir ücret ödemeden tamamen Türkçe olarak Almeha'yı oynuyorum son günlerde ve halimden gayet memnunum. Tarayıcımı kapatamıyorum, bağımlısı oldum sanırım. Almeha'nın uçsuz bucaksız topraklarının kokusu ciğerlerime her geçen dakika daha da işliyor.
GGC ekibi yine yaptı yapacağını ve bizleri yepyeni Almeha'yla tanıştırdı. Yılların İngilizce terimleri her oyun türünde yavaş yavaş kendilerini bizim dilimize teslim ediyor ve bizler bu durumdan gayet memnunuz. Almeha toprakları da gün geçtikçe Türk oyuncularla dolacak. Hatta siz bu satırları okurken dolmuş bile olabilir. Vakit kaybetmeden kısa kayıt işleminden sonra kalenizi yönetmeye başlamanızı tavsiye ederim. Kalenizi nasıl geliştirmelisiniz diye düşünmenize bile gerek yok. İlk günlerde oyunu kavramanızı kolaylaştıracak tonla görev sizi bekliyor olacak. Görev sonlarındaki ödüller de tabii ki. Biraz detaylandırmak gerekirse aslında tarayıcı tabanlı stratejilerden pek farkı yok. Fakat aynı zamanda kahramanlarınız ve altındaki ordular işin içine girince iş birazcık karışıyor. İşte bu yüzden görevler var ve hiçbiri boşuna verilmiyor.

Kalenizi yapılandırmaya başladığınız zaman vakit kaybetmeden kahramanlarınızı geniş haritada yaratıklarla savaştırabilir, hazineler peşine düşebilirsiniz. Kahramanlarınızı kullanmanız demek hareket puanı demek. Yani her hareketinizi düşünmenizde yarar var. Ne de olsa karşımızda Almeha duruyor, basit ve çerez bir oyun değil. Ne zamandır aradığımız detaylı strateji-rol yapma oyunu karşınızda.

Kalenizdeki yapıları inşaatı sürerken beklemek yerine aksiyona girmeyi tercih ederseniz yapmanız gereken tek şey kahramanlarınızın savaşlarını yapay zekaya değil kendinize kontrol ettirmek. Ne de olsa savaş ekranı son yılların en başarılı üç boyutlu flash uygulamalarından biri. Askerlerinizle ve büyülerinizle müthiş bir görsel şölen eşliğinde savaşmayı gerçekten tek tuşa basıp savaşın sonunu görmeye tercih edeceksiniz. Hem böylelikle inşaatlarınız bir anda bitmiş olacak. İşte o zaman sıra binlerce Almeha kullanıcısıyla savaşmaya gelecek!

Oyuncular arasında güç savaşının en çok hissedildiği oyunlardan biri olma yolunda Almeha. Kullanıcılarla birlik kurmadan başa çıkmak gerçekten çok zor olacak. Oynadığım süre içerisinde ordumu toparlayıp, kalemde fazlaca bir savunma ile gönlüm rahat bir şekilde bir oyuncuya saldırdım. Galibiyetimden dakikalar sonra birlik arkadaşları gelip kalemdeki savunmayı ardı ardına yarıp ganimetimin yarısına el koymuştu. Yalnız bir savaşçı olmak her zaman işe yaramıyormuş bir kez daha öğrenmiş oldum.

GGC ekibinin günün her saatinde teknik destek verdiği Almeha'nın tek bir amacı olan sakinleri; insanlar, elfler, yaşayan ölüler ve orklarla tarayıcınızda Türkçe ve ücretsiz olarak unutulmaz bir macera yaşamanız için gereken tek şey tanrıça Aferos'un kitabelere kazınmış şu cümlelerini sesli tekrar etmek:
Gölgenin azap orduları gün batımıyla geldiğinde
Almeha'dan kırmızı bir nehir akacak
Prensler düşüp, surlar toprak olduğunda
Sadece bir kale ayakta kalacak!

1- Yolculuklarınız sırasında binek olarak at sürebiliyorsunuz.

2- Gladyatörler arenada...

3- Görüntü çok tanıdık, öyle değil mi?







ERLİKHAN

"Türkler için bir büyüktür. Ben birlik lanetini hatırlatmaya geldim. İnsanlar çoklukta rahat durmaz. Çıksın ortaya zalimler, uğraşa girsin yiğitler, dünya benim diyenler... Hanlık sadece bir kişiye geçecek"

Yeraltının en altında demirden yeşil bir sarayda, gümüş bir tahtın üzerinde yarattığı koyu kırmızı güneşe bakan, Tanrı Erlik'ten başkası değildi. Erlik Han'dı kötülüğü fısıldayan fakat unutulmuştu. Oysa ki ondan başkası değildi ak gerdanlı kızları, ak saçlı anaları korkutan.Yeryüzüne çıkıp üç kavimi birbirine düşürdü. Tekrar hatırlattı Erlik Han, tek bir soru sordu: Üç mü büyüktür bir mi? Hikaye altyapısını Göktanrı dininden alan ve kendi kültürümüze sahip çıkması dışında,değerlerimizin potansiyelini kulanan tamamen yeni bir %100 yerli yapım ErlikHan. GGC bünyesinde kurulan DreamUp stüdyoları tarafından yapıldı ve ErlikHan ilk çalışmaları. Farkındaysanız bu sene GGC'nin senesi oldu. Her ay farklı bir oyun haberi geliyor. Özellikle ErlikHan'ın, Travian benzeri web tabanlı strateji oyunlarından daha çok görselliğe ve kurguya önem verdiği ilk dakikalarından farkediliyor ve sizlerden yeterli desteğe ulaşırsa ErlikHan'ımız yurtdışına açılacak. Yapmanız gereken tek şey ErlikHan'ı oynamak. Askerleri yavaş fakat usta demircileri sayesinde güçlü zırhlara sahip Timurlular, hızlı çoğalabilen nüfusa sahip ama askerleri fazla etkili olmayan Oğuzlar, saldırmada başarılı olup savunmada zayıf İskitler; seçilebilir 3 kavmimiz. Her birinin temel özellikleri ciddi anlamda oynanışta fark yaratıyor. Timurlular köylerine sığınak yaparak olası saldırılara karşı müthiş şekilde hammaddelerini koruyabiliyor iken İskitler tüm savunmalarını askerlere bırakmadıkları sürece çantada keklik oluyor. Kısa kayıt işleminden hemen sonra kavmimizi seçip oyuna girdiğimizde bizi bekleyen 30 tane köylü ve 3 tane kaynak olacak. Merkezinize gidip nasıl bir başlangıç yapacağınıza karar verdikten sonra köylülerinizi kaynaklara yerleştirmekte yarar var. Emin olabilirsiniz ki oyunun ilk saatleri sandığınızdan çok daha önemli. Yardımcınız olacak tüyoları kutuda bulabilirsiniz.
Kaynaklar toplanmaya başlayıp hammadde geliriniz düzene oturduğunda merkez yönetimine başlama vakti gelmiş çatmıştır. Merkezinizdeki boş yerlere göre binalarınızı dikip seviye atlattıkça, ilk yeni yerleşkenizi kurma vaktiniz gelecek. Kaynakları baz alarak kurmanızın tavsiye olacağı diğer köylerinizle birlikte yavaş yavaş ordunuzu da kurmaya başladınız mı eğlencenizin katlanıcağından emin olabilirsiniz. Her kavmin sahip olduğu özel birlikleri sahada kullanmayı iple çektiğiniz zaman farkedeksiniz ki Erlik Han'ın kudretine ve lanetine çoktan yenik düştünüz.

1- Oyun sırasında bu ekranı kullanarak, oyundaki gidişatınızı görebilirsiniz.

2- Oyuna ilk başladığınız zaman elinizdeki birlikler gayet sınırlı.

3- Erlikhan'ın grafikleri oldukça başarılı.







MİNİ BAŞLANGIÇ REHBERİ

Oyunu ilk saatlerinde takip edip, köylülerinizi kaynaklara hızla ulaştırmanız size büyük yarar sağlayacaktır.
Dokunulmazlığınız 20 saat sonra kaybolacak. Son saatlerinde sığınak ve sur yapmayı ihmal etmeyin.
İlk koloni köyünüzü verimi yüksek bir tarlanın yanına kurmanız önemli.
Okul köyünüzün alanını geliştirir. Köy alanına girmeyen kaynakları kullanamazsınız.
Tek başınıza büyük başarılar elde edemesiniz. Birlik kurmaktan çekinmeyin.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

SONY FAN FAIRE 2009 LAS VEGAS

YEMEK YEMEDEN GELMEK YASAK! -KAAN ALKIN

Zombiler oyunlarda, filmlerde ve kitaplarda pek çok insanı çılgınca eğlendiriyor olabilir. Fakat o insanlardan biri olmam kesinlikle bir zorunluluk değil. Ben zombi severlere nasıl karışmıyorsam zombilerin de bana karışmamasını beklerim. Gelin görün ki geleneksel hale gelen Sony Fan Faire'in 2009 sürümünde açıklanan haberlerin başında, altı yıldır oynadığım *Star Wars Galaxies*'in zombi istilasına uğrayacağı geliyordu. Oldu mu şimdi? Bu "parlak" fikrin çıkış noktasıysa Lucasfilm'in Random House yayınlarından çıkacak yeni kitabı Death Troopers. Star Wars temalı bu gerilim romanının içeriği, yani Zombi Wookie'ler falan hunharca *SWG*'ye ekleniyor. Yuh artık! Allah'tan tek açıkladıkları yenilik bu olmadı da Amerika'ya uçup "tuhaf kostümlüler festivali"ne dönmüş FanFaire'i basmak zorunda kalmadım.

Star Wars Galaxies'de canlı olarak dinliyordum yayını ve tam kulaklığı çıkartmak üzereyken Galaxies crafter'ları için iyi haberi alıp vazgeçtim: 14'üncü güncellemenin odak noktası trader'lar yani zanaatkârlar olacak. Bir genişleme paketi çıkartmamakta direnen SOE, bir yandan da *Star Wars Chronicles*'la kullanıcılarını avutmaya çalışıyor. *Star Wars Chronicles* kendi geniş kapsamlı quest'lerimizi yaratmamıza imkân verecek. Özelliğiyse tüm önemli karakterleri görevlere dahil edebildiğimiz gibi, Galaxies'in her bölgesini kullanabiliyor olmamız. Ayrıca NPC'lerden düşecek lootları, isimlerini falan belirleyebiliyoruz. Yani bu sene de *SWG*'ye adam gibi bir şey çıkmadı.

Diğer yandan SOE'nin has adamları olan *Everquest* ve *Everquest II*'ye birer genişleme paketi geliyor. Müjdeler olsun. Paketlerin isimleri, *Everquest: Underfoot* ve *Everquest II: Sentinel's Fate*. *Underfoot* bizi pek saracak bir şey vaat etmiyor ama *Sentinel's Fate* oyuncuları sekiz bölgeden oluşan Land of Odus'a götürüyor. The Shattering sonrasında meydana gelen olaylara şahit olacağımız genişleme paketine *Star Wars Galaxies* oyuncuları olarak kıskançlıkla bakıyoruz. *Everquest II* neyse de adamlar halen 10 senelik *Everquest*'e genişleme paketi yaparken 6 yaşındaki *Star Wars*'un bir elinden tutmuyorlar. Yazıklar olsun.

Festivalde en çok bahsedilen mevzu ise Sony'nin büyük bir zevkle gazlayıp durduğu *Free Realms* oldu. Ücretsiz oyunlara yönelen SOE'nin üstünde en çok çalıştığı Free2Play diyebiliriz *Free Realms* için. Sağıma soluma baktım, oynayan göremedim pek ama olsun. Öte yandan dedikodusu ortalığı yakan *The Agency*'nin ücretsiz olup olmayacağı konusu da resmi olarak açıklığa kavuşturulmadı. Eh, ben ne anladım bu Sony Fan Faire'den? *DC Universe Online*'ı kısa süreliğine de olsa deneme şansı vermesi dışında 2009 yılının Fan Faire'inin en büyük olayı Amerikan halkının yemek alışkanlıklarının sonuçları hakkında verdiği yararlı bilgiler oldu. Uzun lafın kısası, biz zerre zevk alamadık gördüklerimizden de duyduklarımızdan da. Olan göz zevkimize oldu.









1- Kostüm yarışmasının birincisi tombik Vader ve bidon Padme.

2- Sana neden tutuklandığını söylememe gerek yok artık herhalde, yeme artık be adam!

3- Cinslerin kardeşliği. Türlerin diyecektim vazgeçtim.

4- Muz sunuyor koca Fan Faire'i. Evet, bildiğin muz.

LOG-OUT

Star Wars Galaxies'in Galactic Civil War sisteminde puan toplayarak rütbe kazanabiliyor ve her rütbede yeni item ve buff'lar satın alabiliyoruz. Fakat rütbeyi almakla iş bitmiyor, bir de her hafta belli bir puan toplamalısınız ki canınızı dişinize takıp aldığınız o rütbeyi kaybetmeyesiniz. Bu puanları kazanmanın yoluysa PvE ve PvP yapmak. Özellikle PvP yaparak bir, bilemedin bir buçuk saatlik bir seansta haftalık puan ihtiyacınızı karşılayabiliyorsunuz. Fakat insanların ayak bastığı her evrende olduğu gibi Star Wars Galaxies'de de "kitabına uydurmak" kuralından başkasını tanımayan cin fikirli birileri illa ki çıkıyor. Bu arkadaşlar gidip PvP yapmak yerine karşı fraksiyondan olan ikinci karakterlerini keserek puan toplamayı yeğliyorlar. Hatta bunlardan bir tanesi kendince öyle akıllı ki yan karakterini kesmek için makrosunu ayarlıyor, kendisi balkonda çayını yudumlarken ana karakteri Clone Center'ın ortasında architect karakterini kesip duruyor. Tabii ki birileri durumu fark edip bu oyuncuyu yöneticilere şikâyet ediyor. Durumu öğrenen GM, oyuncunun architect karakterine login oluyor, bir vuruşta makrodaki Jedi'ı yere seriyor ve başka hiçbir şey yapmadan oyundan çıkıyor.

Bu hikâye bizzat GM'in ağzından Star Wars evreninin dört bir yanına yayılıyor ama herkesin esas merak ettiği şeyi maalesef hiçbirimiz öğrenemiyoruz: Kendi mimarı tarafından 4 milyon hasar veren tek bir vuruşla öldürüldüğünü gördüğünde hesap sahibinin yüzünün aldığı ifade acaba nasıl bir şeydi, hâlâ merak ediyoruz.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

MAYMUNLAR ADASI'NA BİR GİRDİK Kİ, ÇIKARTABİLENE AŞKOLSUN! SECRET OF MONKEY ISLAND ZATEN BİR ÖMÜR SÜRÜYOR, ŞİMDİ BİR DE HER AY YENİ BİR TALES OF MONKEY ISLAND BÖLÜMÜ MÜ BEKLEYE..... (ŞIRRRAAAAAAK!)

FPS *(First Person Shooter)*



RED FACTION GUERILLA
PS3, 360

Önceki Red Faction'ları "çelik duvarla karşılaşıncaya kadar tünel kazdığınız FPS" diye hatırlıyoruz. Ama Guerilla, radarın altından uçarak geldi ve hepimizi gafil avladı. TV'lerde gördüğünüz o "bina yıkma" sahnelerine taş çıkartacak sahneler yaşamanız mümkün. Koca bir binaya patlayıcı yerleştirip, peşinizde onlarca asker varken camdan uçarak atladığınız ve havadayken patlayıcıları ateşlemenin heyecanını başka bir oyunda yaşamanız mümkün değil.



Call of Juarez: Bound in Blood
PC, PS3, 360
İlk oyunun hikayesinden önce geçiyor BiB ve hasret kaldığımız kovboy zamanlarına geri götürüyor bizi. Başarılı, hızlı ve heyecanlı bir FPS olmuş.

Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.

F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ



SPORE: GALACTIC ADVENTURES
PC

Spore'u sevdiyseniz bile, şimdiye kadar koskoca galakside başıboş dolaşmaktan sıkılmışsınızdır herhalde. Sporepedia'daki çeşitlilik bile oynanışta bir yenilik olmayınca bir yere kadar oyalayabilir sizi. Gelin o zaman Galaktik Bir Macera'ya çıkalım sizinle. Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup, kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. Basit aksiyon ve dövüş görevlerinden karmaşık işlere kadar, yapabileceklerinizin sınırı sizsiniz.



Anno 1404
PC
Son zamanlarda çok şehir yıktık ama pek şehir yapmadık... Özlemişiz taş üstüne taş koymayı, medeniyet kurmayı.

Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.

Demigod
PC
Warcraft 3'ten doğan yepyeni bir çılgınlık olan DoTA'nın oynanışı ilk kez ticari bir oyun olarak yapıldı. Supreme Commander'ın yapımcısı Gas Powered Games tarafından.

Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

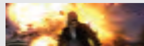
World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini

AKSİYON



DEMON'S SOULS
PS3

Sizi elinizden tutup, oyunun sonuna kadar dadılık eden oyunlardan bıktınız mı? Her öldürdüğünüz düşmandan, her bulduğunuz silahtan sonra sevinç çığlıkları atmayı mı özlediniz? Kısacası, zor bir oyun oynamaya hasret misiniz?
O zaman, buyurun Demon's Souls'a alalım sizi! En ufak yanlış hareketinizde sizi sürüm sürüm süründürecek, zorluğuyla burnunuzdan kan getirecek belki. Ama bunun sonunda alacağınız tatminle kıyaslandığında, bu ödenesi bir bedel.



Prototype
PC, PS3, 360
Keşke Prototype'dan 3 hafta önce çıkartacağız diye bu kadar yırtınmasaymış Sony... Oyundaki bug'lar temizlense, unutulmaz bir klasik olabilirmiş.

Street Fighter 4
PC, PS3, 360
Ve PC'ciler de artık aduketlere, oryukenlere verebilir kendilerini... Bundan daha iyi bir dövüş oyunu gelene kadar, en iyisi bu - ki çook uzun zaman geleceğini biz sanmıyoruz.

inFamous
PS3
Keşke Prototype'dan 3 hafta önce çıkartacağız diye bu kadar yırtınmasaymış Sony... Oyundaki bug'lar temizlense, unutulmaz bir klasik olabilirmiş.

Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

EN UNUTULMAZ MONKEY ISLAND REPLİKLERİ



1. **KAZIĞA GEÇİRİLMİŞ ÜÇ KORSANA BAKIP:**
"Shish Ke-Joe, Shish Ke-Jack, Shish Ke-Bob!"
2. **IRON MAIDEN ADLI İŞKENCE ALETİNİ İNCELERKEN:**
"Iron Maiden?! Excellent!... I have no idea why I just said that."
3. **MONKEY ISLAND'I İLK GÖRDÜĞÜNDE:**
"WOW! This was well worth $59.95 + tax"
4. **RESTORANDA OTURAN İSKELETİN ROZETİNİ İNCELERKEN:**
" I don't like people asking me about Grim Fandango."
5. **UÇURUMDAN ATLAMASINI SÖYLEDİĞİNİZDE:**
"Goodbye cruel adventure game!... Nah, forget it."

KOVBOYLARIN ZAMANINDA YALDIR YALDIR GEÇEN EN İYİ 5 OYUN

1. **OUTLAWS**
Bizim gönlümüzce daha iyisi çıkmadı. Bir Lucasarts klasiği.
2. **CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD**
Kısıtlı imkanlarla yapılan bir oyun için, çok fazlaca iyi.
3. **DESPERADOS**
Commandos türü oyunlar arasında belki de en iyisi.
4. **KANE**
Commodore 64'te en çok oynadığımız oyundu belki de.
5. **SUNSET RIDERS**
Jeton ata ata harçlıklarımızı bitirdiğimiz müthiş bir oyundu.

EN İYİ 5 STAR WARS OYUNU

1. **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
Bioware'e güveniyoruz, Old Republic'i derhal istiyoruz!
2. **TIE FIGHTER**
15 yıl oldu, hala, HALA daha iyi bir uzay simulasyonu bekleriz.
3. **JEDI ACADEMY**
Serinin en son oyunu, en iyisiydi.
4. **GALAXIES**
Bir şekilde uçurumun eşiğinden döndürüp yeniden adam ettiler.
5. **POD RACER**
Neden bu oyunun hakkı yendi, neden bir biz beğendik, bilemiyoruz

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



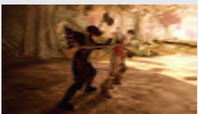
Disgaea: Afternoon of Darkness
PSP
Çıkalı 2 yıl olan bu oyunu yeni keşfettiğimiz için kendimizden utanıyoruz... Lakin bu kadar güzel bir oyundan sizi mahrum bırakamazdık, bırakmayacağız.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!

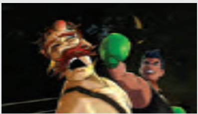


Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (bak aylar geçti, cümleyi hala bağlamadın! Ayıp ayıp!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

SPOR



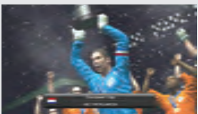
Punchout!
Wii
Nintendo'nun en iyi markalarından birisi, Wiimote sayesinde yeniden hayat buluyor. Gelecek ay bu listeye tam da buradan girecek olan Fight Night Round 4'e kadar, boks ihtiyacınızı giderebilir.



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!



Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

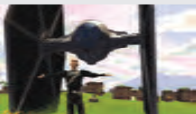
DVO *(Devasa Online)*



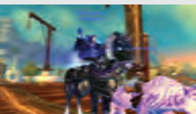
Warrior Epic
PC
Tamamen Türkçeleştirilmiş bir Free-2-Play devasa online oyun. Eğer F2P DVO'ları seviyorsanız denemenizde fayda var.



LOTRO: Mines of Moria
PC
Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



Star Wars Galaxies
PC
Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.

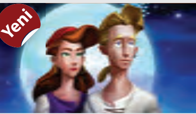


WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)

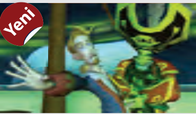


Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

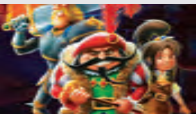
MACERA



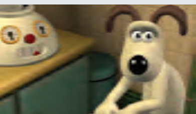
Secret of Monkey Island: S.E.
PC, 360
Bir klasik, bir efsane olan Monkey Island serisinin ilk oyunu tamamen yenilenmiş grafikler, arayüz ve seslendirmeyle yeniden oynamak? Adventure cennetinde olmalıyız!



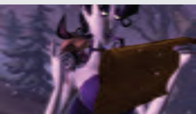
Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.



Ceville
PC
Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.



Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkan Wallace & Gromit'i tavsiye ederiz.

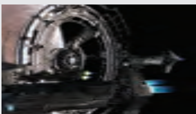


A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.

SİMÜLASYON



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyon-cular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.

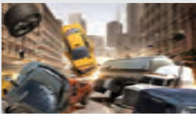


IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun koleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

YARIŞ



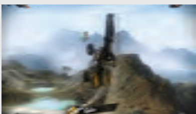
Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Demon's Souls



Fight Night Round 4



Secret of Monkey Island

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Ne Call of Duty'ymiş be birader, ismini duyan firma oyununu göz alabildiğine uzağa kaçırıyor. Bioshock 2'den sonraki son kurbanlarımız Splinter Cell Conviction ve GRAW 3.

AĞUSTOS '09	
Batman: Arkham Asylum	PC
Cross Edge	PS3
Hearts of Iron III	PC
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	PC, PS3, 360
Red Faction: Guerrilla	PC
Wolfenstein	PC, PS3, 360

EYLÜL '09	
Aion	PC
Champions Online	PC
Championship Manager 2010	PC
Colin McRae: Dirt 2	PS3, 360, PSP, Wii, DS
Combat of Giants: Dragons	DS
Dead Mountaineer's Hotel	PC
Dungeon Lords 2	PC
Edge of Twilight	PC, PS3, 360
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	360
Halo 3: ODST	360
Jumpgate Evolution	PC
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	PC
Need for Speed SHIFT	PC, PS3, 360, PSP
Resident Evil 5	PC
Rock Band: The Beatles	360
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	PC, PS2, PS3, 360, PSP, Wii, DS

EKİM '09	
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Borderlands	PC, PS3, 360
Brütal Legend	PS3, 360
Cities XL	PC
Dead Space Extraction	Wii
FIFA 10	PC, PS3, 360
Forza Motorsport 3	360
Gran Turismo	PSP
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Wii
One Piece: Unlimited Cruise 2	Wii
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	PC, PS3, 360
Risen	PC, 360
Tekken 6	360, PSP

TALES OF MONKEY ISLAND INCLUDES...



AHOY THERE PIRATES, PART DEUX

Koskoca bir ay ne kadar da çabuk geçiverdi, sabırsızlıkla beklediğimiz oyunlar bir bir elimize geçti valla, süper oldu. Bir yandan Tales of Monkey Island başladı, diğer yandan Special Edition umduğumdan bile mükemmel çıktı. E daha ne isterim ki? Demek ki neymiş, bir iki sağlam oyun beni ay boyunca mutlu etmeye yetiyormuş. Bu mutlulukla bir de yazı yazmakla mı uğraşacağım diye düşündüm ve sözü Guybrush'a bırakıverdim. Çok eskiden tanışırız biz onunla, kırmadı geldi beni, hikâyesini anlatmaya başladı. Guybrush'ta hikâyeler bitecek gibi değil elbette, öyküsünün kalan kısmını da zamanı geldiğinde dinleriz.

Bu arada unutmadan söyleyeyim, Secret of Monkey Island SE'yi Steam üzerinden yalnızca $9.99'a, yani yaklaşık 15 liraya satın alabiliyorsunuz. Böyle bir klasik için gerçekten de çok yerinde bir fiyat, ne dersiniz? Aslında yerimiz yetseydi onun da çözümünü yazmak istiyordum ama maalesef sayfa sayısı engeline takıldık. Çok güzel bir nostalji olacaktı halbuki.

Bolca müzik, bolca film ve bolca Monkey Island ile geçen temmuzun ardından sanırım geriye yalnızca güzelce bir tatil sayesinde dinlenmek kaldı. Bakalım bu sene kendimi serin sulara atmayı başarabilecek miyim… Şimdilik benden bu kadar, bolca terleyerek geçecek olan ağustosun ardından görüşmek üzere, farewell!

İzleyin : Entourage (muhteşem bir dizi, izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz)
Dinleyin : Old Man's Child – Slaves of the World

ESER GÜVEN

TALES OF MONKEY ISLAND

Bölüm 1 - The Launch of the Screaming Narwhal

Size bugün Floatsam adasına nasıl düştüğümü ve Screaming Narwhal'ı nasıl denize indirmeyi başardığımı anlatacağım. Aranızda beni tanımayan yoktur herhalde, ne de olsa çok ünlü bir korsanım ben. Guybrush Threepwood, the Mighty Pirate™.

Rock of Gelato

Benim için yine sıradan günlerden biriydi. Ezeli düşmanın LeChuck yine Elaine'i kaçırmış, bense bir kez daha onu durdurmak üzere peşine düşmüştüm. Ama bu sefer LeChuck'tan sonsuza kadar kurtulmak için iyi bir planım vardı: Kuflu'nun lanetli kılıcını kullanmak.

LeChuck'ın gemisine yaklaştığımda Montevideo'nun 13. maymununu kurban etmek üzereydi, zavallı Elaine'im ise eli kolu bağlı halde, çaresizce bekliyordu. Neyse ki tam zamanında yetişmiştim. Öncelikle gemi direğine iğnelenmiş olan vudu talimatlarını aldım, buna göre ihtiyacım olan tek şey kılıcı köpüklü kök birasıyla yıkamaktı. Hemen yerden maymun tabutunu aldım ve içinde kök birası olduğunu gördüm. E ama bana gereken köpüklü biraydı öyle değil mi? İyi bir korsan olmak istiyorsanız aklınızda bulunsun, köpük istiyorsanız naneli şeker en iyi dostlarınızdan biridir. Elimdeki naneli şekeri biranın içine attım ve işte, köpüklü kök birası yapmıştım. Ama tam kılıcımın üzerine püskürtecekken LeChuck gemime çarptı ve kök biram yerlere döküldü.

İyi bir korsansanız kolay kolay pes etmezsiniz. Elaine'e seslenerek gemisine geçebilmem için bana ipi fırlatmasını söyledim, o ise daha iyisini yaparak gemi direğini indirdi. Elaine'in sol tarafındaki bitkiyi incelediğimde köklerinin dışarıda olduğunu gördüm. Kökleri kılıcımla kesiverdim ve üzerinde Grog yazan fıçıya attım. Nasıl köpürteceğimizi hatırlıyordunuz değil mi, evet aynen öyle, nane şekeriyle. Köpüklü kök birasının içine kılıcımı soktum ve işte LeChuck'ın sonunu getirecek silah elimdeydi. Vakit kaybetmeden kılıcımı LeChuck'ın üzerinde kullandım ama sonuç hiç de beklediğim gibi olmadı. LeChuck insana dönüşmüş, elim ise zombileşmişti. Daha da beteri kontrol edemediğim elim yüzünden gemi havaya uçtu, gözümü açtığımda kendimi Flotsam adasında buldum.

Flotsam Island

Karşılaştığım ilk korsan olan Crimpdigit zombi elimden nasibini aldı. Ardından yanıma gelen Keelhauler gazetesinden Nipperkin ile konuşmaya başladık. Öğrendiğim kadarıyla bu adadan kurtulmak mümkün değildi çünkü rüzgarlar daima adaya doğru esiyordu. Nipperkin adanın dışında olup bitenleri

Başkalarının çamaşırlarını karıştırmaktan çekinmeyin, nerede ne bulacağınızı asla bilemezsiniz.



Deep Gut ismindeki kaynağından öğreniyordu. Elaine'in iyi olup olmadığını öğrenebilmemin tek yolu Deep Gut'ı bulmaktı, ama bu pek de kolay olmayacaktı. Nipperkin kaynağının yerini açıklamak için ona korsan haberi bulmamı istemişti. Korsanlar arası bir bar kavgası, bir korsanın gömülü hazine bulması ve bir geminin gasp edilmesi gerekiyordu. Guybrush Threepwood için bunları sağlamak elbette çocuk oyuncağıydı.

Bar Kavgası

Öncelikle etrafta biraz gezinmeye karar verdim. Club 41 yazan yerin kapısını çaldığımda benden kart istediler, demek ki ilk iş olarak bir üyelik kartı bulmam gerekiyordu. Sola doğru ilerleyerek hapishane parmaklıklarının altındaki kabartmaları inceledim, bunlar resmen kaşa, göze benzeyen kabartmalar, aklımda tutmalıyım. Direğin üzerindeki broşürü aldım, buralarda bir yerde Morgan Le Flay isminde bir korsan avcısı varmış. Karşılaştığım herkese bu broşürü göstererek hakkında bilgi toplamam doğru olabilir. İlerlemeye devam ettim, köprüden geçerek doktorun evine ulaştım. Kapıyı çaldıktan sonra yerdeki çiçek saksısını cebime attım, belki ileride işime yarayabilirdi.

Sola doğru ilerlediğimde karşıma çıktı işte, beni buradan kurtarıp Elaine'e kavuşturacak olan gemi: Screaming Narwhal. Geminin kaptanı Reginald Van Winslow ile konuştuğumda Club 41 kartını kaybettiğini, ayrıca onu gemiden düşürmeyi başaran kişinin geminin yeni kaptanı olacağını öğrendim. O anda askıda duran iç çamaşırı ve çoraplar dikkatimi çekti. İçgüdülerim yanılmamıştı, çorabı incelediğimde Club 41 kartının içinde kalmış olduğunu gördüm. Artık kulübe girebilirdim! Kulübe doğru yürürken Crimpdigit ile karşılaştım, yaptığı işler hakkında konuşurken söz camdan sesli harf satışına geldi ve bana hediye olarak U şeklinde bir tüp verdi.

Club 41'in kapısını çaldım, kartımı gösterip içeri girdim. E tabi gözümü bağladıkları için nereye bastığımı göremedim ki, yok yere karmaşa çıkarmış oldum içeride. Nipperkin çıkan olaylardan ötürü pek mutlu göründü gözüme, ona aradığı korsan haberini vermiştim.

Gömülü Hazine

O karmaşada yere düşmüş olan zeytinli kokteyl kılıcını cebe atıverdim. Crimpdigit'in evinin yanından geçerek ormana girdim. Sol tarafa gidince aksiyon figürleri ile oynayan bir korsanla karşılaştım. Her ne kadar manzara tuhaf olsa da onunla konuştuğumda isminin Joaquin D'Oro olduğunu ve porselen korsan oyuncakları koleksiyonu yaptığını öğrendim. Meğer bu oyuncakların en değerlisi, en ender bulunanı olan Dark Ninja Dave oyuncağını arıyormuş. İşine yaramayacağını düşündüğü haritayı bana verdi, belki onu sahte bir oyuncakla kandırabilirim.

Klasik numaram olan "hey arkanda Dark Ninja Dave var!" sözüyle kafasını çevirmesini sağladım ve önündeki yığındaki pembe figürlerden birini yürüttüm. Peki bunu ninjaya dönüştürmek için ne yapmam gerekiyordu? Elbette siyaha boyamak. Gazete binasının yanındaki mürekkep fıçıları geldi aklıma, hemen oraya gittim ve figürü fıçıya daldırıverdim. Eline de kokteyl kılıcını taktığımda Dark Ninja Dave'den ayırtedilmesi mümkün olmayan bir şaheser çıkmıştı ortaya. Şimdi sıra bunu D'Oro'nun bulmasını sağlamaya gelmişti.


Ne dilediğinize dikkat edin. Gerçekten.

D'Oro'nun verdiği haritaya baktığımda yola kuyudan başlamam gerektiğini gördüm. Kuyu üzerinde haritayı kullandığımda yer sallandı, artık yola koyulabilirdim. Haritadaki yollar çeşitli hayvan resimleriyle gösterilmişti: maymun, domuz, arı ve kuş. Bulunduğum yerde herhangi bir yola doğru ilerlediğimde haritadaki hayvanın sesini duyarsam doğru yolda olduğumu anlıyordum, böyle basit bir bulmacada takılmamı beklemiyordunuz herhalde? Örneğin ilk başta sağa doğru gittiğimde domuz sesi duydum ve yolu takip ettim. Yerde gördüğüm bombaları cebe indiriverdim. Doğru yolda olduğumu zil sesinden anlıyordum, yanlış bir yöne gittiğimde kendimi yine kuyunun başında buluyordum çünkü. Hayvan seslerini takip ede ede kazı alanına ulaşmayı başarmıştım. Durun bakayım hangi yönlere gittiğimi de söyleyeyim, ileride belki sizin de yolunuz düşer. Kuyudan önce sağa gittim, domuz sesini duydum. Sağa, maymun sesine doğru ilerledim. Üst sağ yoldan, arı sesine doğru gittim. Dört yola geldiğimde alt yoldan, maymun sesine doğru ilerledim. D'Oro'nun olduğu yere gelince sağa doğru gittim. Burada üst soldaki yola girdim. Tekrar sola, kuş sesine doğru yürüdüm. Kazı alanı tam karşımdaydı işte. Dark Ninja Dave'i buraya gömdükten sonra D'Oro'nun yanına döndüm ve ona haritanın gerçek olduğunu söyledim. D'Oro büyük bir heyecanla yeri kazdı ve gömdüğüm bebeği buldu. Nipperkin yine dibimizde bitmişti, bu heyecan verici korsan hikayesini yayınlamak için can attığını gözlerinden okuyabiliyordum.

Gasp Edilen Gemi

Son bir korsan hikayesi daha gerekiyordu ve adada gasp edilebilecek tek gemi Screaming Narwhal'dı. Önce gemiye kalastan çıkmayı denedim ama yağ yüzünden bunu beceremedim. Sonra çapa zincirinden tırmanmaya kalkıştım, yine olmadı. Dahası yerdeki yağ da alev almıştı. Eğer üzerinizde bomba taşıyorsanız alev görünce aklınıza parlak fikirler gelebiliyor. Hemen bombalardan birinin fitilini yaktım ve pembe iç çamaşırının içine koydum. Manivelayı döndürerek bombayı kaptana >>



Nadir bulunan oyuncak üretmek hiç de zor değil, batırın mürekkebe gitsin.

Bombaya el salla kaptan, az sonra gemiden aşağı uçacaksın.



>> doğru götürmeyi denedim, ama hemen karşılık verdi. Başka birşeyler düşünmeliydim. Tekrar bir bomba fitili ateşledim, yeniden iç çamaşırının içine koydum ama bu sefer ben de sol taraftaki çamaşır ipine asıldım. Kaptan beni uzaklaştırmak isterken bombayı yanına çekti ve gemiden aşağı uçtu. Artık geminin sahibi bendim! Hem gemiyi ele geçirmiş, hem de Nipperkin'in istediği son haberi de sağlamış oldum.

Deep Gut

Nipperkin söz verdiği gibi bana Deep Gut hakkında bildiklerini anlatıp haritayı verdi. Ormana girdim ve D'Oro ile ilk tanışmış olduğum yerden sola gittim. Oradan yukarıya doğru giderek kuyuya ulaştım. Yine yukarıya doğru giderek yerdeki çember takvimin yanına geldim. Yukarı doğru gidince kendimi bir kulübenin önünde buldum. Kapıyı çaldım ve parolayı söyledim.

Meğer Deep Gut eski dostum Voodoo Lady'ymiş. Hem çok şaşırdım, hem çok sevindim. Ona başımdan geçenleri anlattım, elimin nasıl zombileştiğini, LeChuck'ın nasıl insan olduğunu falan. Görünüşe göre elimi tedavi etmenin tek yolu La Esponja Grande'yi bulmakmış. Bana yardım etmesi için Coronado Da Cava'yı bulmam, bunun için de Jerkbait adasına gitmem gerekiyormuş. Voodoo Lady bana Coronado'ya göstermem için bir madalyon verdi.

Bilirsiniz Voodoo Lady'nin odasını incelemeyi pek seviyorum, birbirinden tuhaf eşyalar oluyor genelde. Önce pirit papağana bakıp ona ismimi söylemeyi öğrettim, ama Lady bundan pek memnun olmadı. Neyse canım, ileride işime yarar diye atıverdim cebime. Masanın üzerinde duran, içinde parşömen olan kırılamaz şişeyi de alıverdim. Dışarı çıktığımda rüzgar yelkovanının devrilmiş olduğunu gördüm, e onu da ceplemesem olmazdı. Sanırım şişeyi kırmanın bir yolunu bulmam gerekiyordu ve aklıma gelen tek isim Crimpdigit'ti.

Kırılamayan şişe

Crimpdigit ile konuştuğumda bu şişeleri mercanlıktaki kristallerden yaptığını ve şişe kırıcıyı kullanmak için param olması gerektiğini öğrendim. Demek ki kırıcıyı araklamak için başka bir çare bulmam gerekiyordu. Gemime gidip çapa zincirini kullanarak yukarı tırmandım. Sol taraftaki topun yanındaki peynir tekerini aldım, sonra da topu kurcalayayım dedim. Rüzgarların adaya doğru estiğini unutmuşum, top güllesi rüzgar yüzünden yön değiştirdi ve tesadüf eseri Crimpdigit'in yapmış olduğu cam biblоları parçaladı. Tekrar yanına gittiğimde dükkana girmiş olduğunu gördüm, şişe kırıcı ise tam önümde duruyordu. Hemen büyük bir hevesle cam kırıcıyı şişe üzerinde kullanmaya kalktım ama hevesim kursağımda kaldı, lanetli elim buna izin vermiyordu.

Marquis De Singe

Bana elim konusunda yardım edebilecek biri varsa o da doktor olmalıydı. Bu düşünceyle doktorun kapısını çaldım, elimi inceledikten sonra kesmeye karar verdi! Beni koltuğa kilitlemiş, elime de uyuşturucu iğne yapmıştı. Eğer buradan kurtulmanın bir yolunu bulamazsam elimi kıtır kıtır kesecekti, acele etmeliydim.

Koltuğu dört yöne döndürebiliyor, ayrıca yatay konuma getirebiliyordum. Sanırım bu çok işime yarayacaktı. Önce koltuğu sola döndürdüm ve anahtarı ayaklarımla aldım. Koltuğu tekrar döndürerek ayağımın maymun kafesinin önüne gelmesini sağladım, böylece anahtarı kilit üzerinde kullanarak maymunu serbest bırakmayı başardım. Koltuğu tekrar döndürdüm ve zile bastım, böylece maymun geldi ve resmi değiştirdi. Şimdi ekranda farenin içinde bulunduğu aletin bir resmi vardı. Koltuğu dik konuma getirip sağdaki pedala bastım. Muzu alan maymun resimde gördüğü



İyi bir korsan ayaklarını da en az elleri kadar becerikli biçimde kullanabilmelidir.

Sağ altta görmüş olduğunuz surat son bulmacayı çözerken çok işinize yarayacak.



aletin yanına gitmişti. Sol pedala basarak kafasına elektrik verdim, kuyruğu elimin röntgenini yere düşürmüştü. Koltuğu döndürerek ayağımla röntgeni aldım ve tekrar dönerek resmi slayt kutusuna yerleştirdim.

Zile basarak maymunun resmi değiştirmesini sağladım, bu sefer ekranda elimin röntgeni vardı. Sağ pedala basarak maymuna muz verdim, böylece iskelet elin yanına gitmesini sağladım. Sol pedala basıp elektriği verince maymun anahtarı almayı başardı.

Tekrar zile bastım, ekranda korsan resmi çıkmıştı. Sağ pedal ile maymunu besledim ve kafama çıkmasını sağladım. Böylece anahtarı alıp Marquis De Singe'in elinden kurtulmayı başarmıştım, ama yüzünden bundan hiç de memnun olmadığı anlaşılıyordu.

Eski parşömen

Elim uyuştuğuna göre artık şişeyi kırmamın önünde bir engel kalmamıştı. Ama şişenin içinden çıkan parşömenin boş olduğunu görmek tuhaf bir tecrübeydi. Mahkemeye doğru gittiğimde MacGee'nin orada olduğunu gördüm, meğer bu parşömenin Voodoo Lady'den önceki sahibi oymuş ve parşömeni okumak için gerekli olan lens ondaymış. İstediğimde hiç sorun çıkarmadan verdi, iyi korsan dediğin böyle olur işte. Hemen lens ile haritayı birleştirdim, işte gitmem gereken yol karşımdaydı. Yola çıkmadan önce içimden gelen bir sesi dinleyerek peynir tekerini mahkeme duvarındaki kabartmalar üzerinde kullandım, böylece elimde üzerinde göz kabartmaları bulunan bir teker olmuştu. Daha sonra çok işime yarayacağına emindim ve de haksız çıkmadım.

Ormana girip sol üstten ilerleyerek sunağın başına geldim. Parşömeni sunak üzerinde kullandığımda yine etraf titredi, artık yola çıkma vakti gelmişti. Bu sefer parşömende hayvanlara ek olarak rüzgar motifleri de vardı. Rüzgar motifini gördüğüm yerde yapmam gereken tek şey elimdeki rüzgar yelkovanını kullanmaktı, böylece hangi yöne gideceğimi görebilecektim. Önce arı, sonra maymun sesini takip ettim. Ardından rüzgar yelkovanını kullanarak sağa ilerledim. Kuyuya geldiğimde çiçek saksısını kullandım ve yer bir kez daha sallandı. Rüzgar yelkovanını kullanıp yönü öğrendikten sonra arı sesini takip ettim. Yelkovanı bir kez daha kullandığımda yer takviminin yanına gelmiştim. Aynı haritada gösterildiği gibi takvimin etrafında saat yönünün tersine doğru bir tur attım, ben dönerken önce kırmızı, sonra sarı, sonra yeşil renk oldu ve yer sallandı. Çok iyi gidiyordum. Rüzgar yelkovanını kullandım ve kendimi o kadim kapının önünde buldum. De Singe burada ne arıyordu ki?

Tapınak

Kapıyı açmak kolay olmayacak gibi görünüyordu. Önce kristal burnu yerinden çıkarmayı denedim ama fazlaca sertti. Neyse ki elimde tam da bu iş için biçilmiş kaftan vardı. Şişe kırıcıyı kristal üzerinde kullanarak kırdım ve yere düşen yüz heykelini aldım. Belki diğer tarafta neler olup bittiğini görebilir diye pirit papağanımı delikten içeri soktum, ama tek yaptığı "ben Guybrush Threepwood'um" demek oldu. İçimden bir ses yine de doğru yaptığımı söylüyordu, birazdan dinleyeceğiniz üzere yine yanılmamıştım. Adaya geri döndüm ve De Singe'in evine gittim. Ona neler çevirdiğine dair elimde kanıt olduğunu söylemem panik yapmasına yetmişti. De Singe doğru söyleyip söylemediğimi görmek için kapıya >>



>> gitti, içeri seslendiğinde sevgili papağanım onu kandırmayı başardı. Yerdeki asayı aldım, bunun sayesinde etraftaki istiridye şeklindeki anahtarları kullanabilecektim.

Asayı tapınaktaki rüzgar kontrol heykelinin yanındaki istiridye üzerinde kullandığımda adanın çeşitli yerlerindeki dört heykelcik gün yüzüne çıktı. Bu heykelcikleri kullanarak rüzgar tanrılarını çağırmalı ve adanın kötü talihine son vermeliydim.

Rüzgar heykelcikleri

İlk olarak hemen yanımdaki heykelciğe baktım. Bu heykelcikler üç kattan oluşuyordu ve göz, burun ve ağız tekerlerini döndürebiliyordum. Elimdeki rüzgar yelkovanını heykelin tepesine taktığımda karşıma hangi kombinasyonu seçmem gerektiğini gösteren o resim çıktı. Tekerleri döndürerek yelkovandaki suratın aynısını oluşturdum ve asayı istiridyeye takıp çektim. İşe yaramıştı, rüzgar kontrol heykelinin parmaklarından biri harekete geçmişti. De Singe bu durumdan memnun olmamış olacak ki hava tüfeğini kullanarak beni adanın başka bir köşesine yolladı.

Orman haritasına geçerek Enigmatic heykelciğin yanına gittim. Geçen sefer yaptığım gibi rüzgar yelkovanını tepesine taktım ve suratlar aynı olacak şekilde ayarlamaya başladım. Ama bunda aradığım burun şekli yoktu. Neyse ki elimdeki vazo buruna benziyordu, özellikle de baş aşağı çevirdiğimde. Vazoyu ortadaki teker üzerinde kullandım ve böylece aynı suratı elde etmeyi başardım. Asayı istiridyeye takıp çekerek ikinci parmağın da harekete geçmesini sağladım. Yine De Singe, yine hava tüfeği, yine adanın farklı bir köşesine yapılan bir uçuş.

Bu seferki hedefim Strange heykelcikti. Bu heykelciğin de üst tekeri yoktu maalesef, ama demiştim ya içgüdülerim bana peynir tekerinin işe yarayacağını söylüyordu diye. Mahkeme duvarındaki kabartmaları bu tekerin üzerine geçirmekle çok doğru yapmıştım, peynir tekerini heykelciğin üst kısmında kullandım. Sonra üzerine rüzgar yelkovanını taktım ve suratlar aynı olacak şekilde döndürdüm. Asa ile istiridyeyi kullandığımda üçüncü parmak da harekete geçmişti. Geriye yalnızca tek bir parmak kalmıştı işte.

Ormanın girişine geri döndüm. Sol üst yoldan giderek sunağa, oradan da sağa giderek bozuk heykelciğin yanına ulaştım. Ama bu heykelcikte rüzgar yelkovanını takabileceğim bir yer yoktu. Ayrıca ortadan geçen mil olmayınca heykelcik düzgün çalışmayacaktı. Belki De Singe bana bu konuda yardımcı olabilirdi. Aklınızda bulunsun, "arkanda üç kafalı bir maymun var" sözü herkesin üzerinde işe yaramayabilir, onları korktukları veya sevdikleri şeylerle kandırmalısınız. De Singe'in Kral Louis'e olan bağlılığı işime yarayabilirdi. Gerçekten de "aa bak, hanimiş Kral Louis" dediğimde pek heyecanlandı kerata. Ben de bu fırsatı değerlendirerek tüfeğinin namlusunu U tüpünü yerleştiriverdim. E haliyle bana hava sıkmaya kalkıştığında hava kendisini vurdu ve heykelciğe gömülüp kaldı.

Bu heykelcikte hangi kombinasyonu kullanmam gerektiğini iki yoldan anlayabiliyordum. Tekerleri çevirdikçe De Singe ses çıkarıyordu ve bu seslerden biri diğerlerine göre daha neşeliydi. O neşeli ses bana tekerin doğru konumda olduğunu söylüyordu. Ama aslında buna hiç gerek yoktu çünkü ben zaten hangi kombinasyonu kullanacağımı rüzgar yelkovanından biliyordum. Nasıl mı? Rüzgar yelkovanını incelediğimde sağ asılı duran suratı daha önce kullanmadığımı fark etmiştim. İşte o surat bana gerekli kombinasyonu veriyordu aslında. Gerekli ayarlamaları yaptım ve işte, dördüncü parmak da yerine oturdu. Başarmıştım! Elaine, bekle beni!

Screaming Narwhal

Şimdi tek yapmam gereken ikinci kaptan Van Winslow'a dümeni Rock of Gelato'ya doğru kırmasını söylemekti. Ama şu pis, zombileşmiş elim var ya hani, ağzımı kapayarak bana engel olmaya çalıştı. İnanabiliyor musunuz buna? Haritadan işaret ederek göstereyim dedim, diğer elimi kapıp beni yere düşürdü. Bu elden kurtulmanın bir yolunu bulmam gerekiyordu.

Dümenin yanına çıkıp kendim kırmayı deneyeyim dedim, zombi elim bundan hoşlanmamış olacak ki dümeni ters tarafa doğru sertçe döndürdü. Ama bu işime de yaramıştı, çünkü katran fıçısı topun yanına gelmişti. Hemen topun yanına giderek ateşledim ve topun tepmesi sayesinde katranın yere dökülmesini sağladım. Elimi doğrudan katrana batırmam mümkün değildi, çünkü niyetimi söylediğim anda kalleş el buna engel olmak için uğraşmaya başlamıştı bile. Peki ben ne yaptım dersiniz? Evet, onu tuzağa düşürdüm. Tekrar haritanın yanına gittim, zombi elim beni engellemek için düşürünce elim katranın içine giriverdi. Artık beni durdurması mümkün değildi. Van Winslow'a Rock of Gelato'ya doğru gitmesini söyledim. İşte oradaydı, sevgili Elaine'imin gemisi. Kim bilir ne kadar merak etmişti beni. Ama dürbünden gördüklerim beni hiç memnun etmemişti, hayalet LeChuck ile uğraştığım yetmiyormuş gibi şimdi bir de insan LeChuck ile kapışmam gerekecekti. Ama öncesinde başka bir sorunum vardı, boğazıma bir kılıç dayanmıştı... Bu hikayeyi de size daha sonra anlatırım.



MI Parşömen – Sürekli haritaya bakmak zorunda kalmayın diye otomatik olarak lenslenmiş halini hazırladım.

FIGHT NIGHT ROUND 4

GONGU DUYDUNUZ, SİZİ RİNGE ALALIM

Dergide ay boyu Fight Night oynayan, bütün çok önemli iş toplantılarını ringde yapan üç editörümüzü buraya davet ettik, taktiklerini paylaşsınlar istedik. Bu adamlar apayrı tekniklerle oynuyor ve gördüğümüz kadarıyla hiçbiri diğerinden çok daha iyi değil, diğer ikisini eze eze şampiyonluğunu ilan eden çıkmadı hâlâ. Çünkü üçü de iyi dövüşüyor, üçünün de tekniği iyi sonuç veriyor. Okuyun, size hangisi uyuyorsa onu seçin. Neticede garantili taktikler bunlar.





FARUK: AYAKLAR VE MESAFE

İster yumruk yerine iki adet örs taşıyan bir tank, ister havada kelebek gibi süzülen bir sineksıklet seçin, dikkat etmeniz gereken iki şey var: Mesafe ve ayaklar. Köşeye sıkışmamak, daha dengeli yumruklar savurmak ve rakiplerinizin açıklarını görebilmek için bunu yapmanız şart. Özellikle karşınızda oyunu gerçekten bilen biri varsa ve siz rakibinizden kaçmayı bilmiyorsanız ring sizin için cehenneme dönebilir. Köşeye sıkıştığınız zaman sıyrılabilmek ve rakibinizin hareketlerini önceden süzebilmek tamamen mesafeyi iyi aylayabilmenize bağlı. Elbette ki seçtiğiniz boksörün kol uzunluğu da önemli bir etken ama ister Foreman'ı seçin ister Tyson'ı, bir yerden sonra illa ki mesafe ayarına dikkat etmek zorunda kalacaksınız. Ya da Tuğbek gibi abartıp planör gibi boksör yaratacak ve mavi köşeden kırmızı köşeye yumruk sallayacaksınız. Dhalsım gibi adam... Neyse, bu iki önemli unsura dikkat ederseniz yumruklarınız daha kararlı olacak, staminanız daha uzun süre gidecek ve siz daha tehlikeli bir boksör haline geleceksiniz.





KAAN: EN İYİ SALDIRI SAVUNMADIR

Oyunun mekanikleri kontra yumruklar üzerine kurulu. Kontralar hem daha fazla hasar veriyor hem de rakibi daha kolay sersemletiyor. Kontra vurabilmek için rakibinizin yumruğundan kaçmanız ya da yumruğu başarılı bir şekilde bloklamanız gerekiyor. Bunu başarabilmek için de vücut hareketlerine önem vermeniz ve gelen yumruklara tepki vermeye alışmanız şart. Gardınızı kaldırıp beklerseniz belki daha az hasar alırsınız. Fakat kontra şansı sadece gelen yumruğa tepki verdiğinizde doğuyor. Yani her blokladığınızda rakibi sarsacaksınız diye bir kural yok. Sistem gardınızı sürekli yukarıda tutmaktan alıkoyuyor sizi böylece. Her yediğiniz yumrukta bloğunuzun da zayıfladığınızı düşünürseniz, vücut ve bel hareketlerini Faruk'un bahsettiği gibi ringde hareket kabiliyetinizle birleştirirseniz, sadece ringde hareket ederek rakibin bol bol ıskalamasını sağlayabilir ve bir o kadar da kontra vurabilirsiniz. Savunmada kalıp kontralarla gitmeye çalıştığınızda vurduğunuz yumruk yüzdesi de artacağından her raunt sonunda boksörünüzü iyileştirmek için daha fazla puan toplayabilirsiniz.





TUĞBEK: GÖZÜNÜN ÜSTÜNE VURUN

Fight Night'ta kısa yoldan başarıya ulaşmak mı istiyorsunuz? Hangimiz istemeyiz ki? Sonuçta arkadaşlarımızı pata küte dövmemizi sağlayan bu güzellikte kaç oyun var, dövelim ki tadı çıksın değil mi? İlk iş oyunu ne kadar bildiğinizi tespit etmek. Bunun için küçük bir yazılı yapacağım.

Soru 1 – Round başına kaç kontra atarsınız?

a. Kontra ne?
b. Ben bi kere atmıştım, ondan galiba
c. Küsuratlı cevap verebilir miyim?
d. 3-4 tane atarım

Soru 2 – Rakibin yumruklarından bizi ne korur?

a. Hakem
b. Gardımızı hep yukarıda tutmak
c. En iyi savunma saldırıdır
d. Çevik vücut hareketleri

Eğer her iki soruya da cevap olarak D şıkkını verdiyseniz tebrik ederim bu oyunu biliyorsunuz, benden de iyi oynuyorsunuz, bu oyundan cidden zevk almaya hakkınız var ve muhtemelen FN4'ü 3'ten daha çok seviyorsunuz. Geriye kalan herkes toplansın, adam dövmeye gidiyoruz.

Mümkünse siz sola geçin, rakibiniz sağa. Şimdi rakibinize sağ kroşe atın (Right Hook). Kroşe rakibin kafasını yarıp kanamaya yol açtığından hasarı hızla yükseltiyor ve sağlık olması gerekenden hızlı düşüyor. Şimdi bir sağ kroşe daha atın. Diğer yumrukları, hareketleri vs. boş verin. Sadece staminanıza dikkat ederek, sağ kroşe atın. Şimdi bir sağ kroşe daha atın. Haymayker'a falan da gerek yok. Şimdi bir sağ kroşe daha atın. Rakibiniz devrilene kadar bunu uygulamaya devam edin. Şimdi bir sağ kroşe daha atın ya da gidip adam gibi FN3 oynayın, puff bu ne ya???

OYUNBOZAN

BİR ANKETE GÖRE OKURLARIMIZIN %51'İ HİLE YAPIYORMUŞ! HİÇ YAKIŞTIRAMADIK SİZE!



PC

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Single ve multiplayer modunda ekstra para, multiplayer'da Silver Weapon'lar ve ilk iki bölümde yer alacak özel bir silah için şu kodu Exclusive Content altında girmelisiniz: **735S653J**
Not: Hile, oyunun PS3 ve XBox 360 versiyonları için de geçerlidir.

HARRY POTTER AND THE HALF BLOOD PRINCE

Toplayacağınız Crest sayısı ve ödülleri:
3 Crest: İki kişilik düello paketi 1: Draco & Luna
8 Crest: Dövüşlerde daha fazla sağlık
14 Crest: İki kişilik düello paketi 2: Prattik alanı
29 Crest: İki kişilik düello paketi 3: Crabbe & Goyle
38 Crest: Uçma etkinliklerinde boost'tan da skor kazanılır.
48 Crest: Hogwars'ta şaka kutularında patlayan Cauldronlar
59 Crest: İki kişilik düello paketi 4: düello arenasının şeklini değiştirme
71 Crest: düellolarda maksimum sağlık.
84 Crest: İki kişilik düello paketi 4: ginny & Hermione
98 Crest: Potion club'ta Love potion'ları
129 Crest: Her atışta daha fazla mini-crest
Not: Hile, oyunun PS3, Wii ve XBox 360 versiyonları için de geçerlidir.

VIRTUA TENNIS 2009

Boris Becker'ı açmak için: Arcade modu hiç puan kaybetmeden bitirin ve Becker'ı Secret Tournament'ta yenin.
Tim Henman'ı açmak için: Arcade modu hiç puan kaybetmeden bitirin ve Henman'ı Secret Tournament'ta yenin.
Stefan Edberg: Double'da Arcade modu bitirin.
Duke: King of Players'ı bitirin. Duke'ü yenin.
King: King of Players'ı bitirin. King'i yenin.
Not: Hile, oyunun PS3 ve XBox 360 versiyonları için de geçerlidir.

SIMS 3

Oyun esnasında CTRL + SHIFT + C (Vista'da CTRL + SHIFT + Windows Tuşu + C) tuşlarına basarak konsolu açın ve hileleri girin.
Freerealstate: Çok alış veriş yaparken ücreti es geçer.
enableLlamas: lamaları aktifleştirir.
motherlode: 50.000 Sim parası verir verir.
Kaching: 1.000 Sim parası verir.
hideHeadlineEffects [on/off]: tüm sayaçları ve efektleri kapatır.
moveobjects on/off: her hangi bir şeyi (Sim'ler dahil) Buy/Build moduna taşır.
hideHeadlineEffects [on/off]: tüm sayaçları ve efektleri kapatır.
familyFunds [x][y] : bir aileye para vermek için, X ailenin soyadı, Y de miktarıdır.
slowMotionViz [x] : yavaş çekim modu. X yerine 0-8 arası bir rakam yazın. 0 sıfır normaldir.
jokePlease: bir şaka yaratır.

PROTOTYPE

Body Surfing özelliği için: Ana menüden Extras'I seçin. Cheats kısmında Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırayla basarak bu yeni özelliği açın.
New Game + modu: Story modunu bir kere bitirince, aynı zorluk seviyesi altında aldığınız tüm güçleri kullanabileceğiniz şekilde bu mod açılacaktır.
Not: Bu hileler oyunun Xbox 360 ve PS3 versiyonları için de geçerlidir.

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Oyun sırasında kodları girebilirsiniz.
100.000 kaynak: **dnamuse**
Haritadaki tüm yaratıkları öldürür: **chezanator**
Tüm yaratıkları Core ile öldürür: **kristalithan**
Tehlikeli core'lar: **indesilvermoon**
Yaratıklar core'ları toplayabilir: **jeanmarie**
Tüm bölümleri açar: Ana menüde **=enzyme** yazmalısınız.

FUEL

FUEL\GameTsc\Story dizinine gidim *"hubinfos.tsc"* dosyasını bulun, notepad ile açın (yedeğini de alın önlem olarak). Artık bölümlere girmek için numaraları değiştirip tüm bölüm ve araçları açabilirsiniz.
Örneğin "Crater Lake" için.
SetHubTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **10** "NONE"
To SetHubTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **0** "NONE"
Sayıyı **SIFIR (0)** yaptığınız her bölüme girebilirsiniz. Bölümleri açtıkça da araçları da açacaksınız.

PS3

THE PUNISHER: NO MERCY

Görülmezlik: Multiplayer'da 300 frag alın.
Yara almaz: Silver Sable olarak multiplayer'da 300 frag alın.
Enerji kendisini yeniler: Barracuda olarka multiplayer'da 225 frag alın.
Hızlı koşma: Story modunu seviye 1'de bitirin.
Silahlar güçlenir: Story modunu seviye 3'te bitirin.
Berserk: Tank kullanarak multiplayer'da 250 frag alın.
Kan kazanımı: CMG kullanarak multiplayer'da 150 frag alın.
Link Feeder: Enforcer M8 kullanarak



multiplayer'da 300 frag alın.
Hareket sensörü: Microchip olarak multiplayer'da 175 frag alın.
Rampage: Multiplayer'da 275 headshot (kafadan vurma) yapın

FUEL
Aşağıdaki hileleri oyunu dondurup Bonus codes ekranında girmelisiniz.
Camo (kask): **48992519**
Road Addict (ceket): **20061977**
Speed Angel (pantalon): **91031985**
Flash Mudhog (Boya): **17121973**
Moto Sludgeray (Boya): **18021974**
Warrior (araç): **18041851**
Not: Bu hileler oyunun Xbox 360 ve PC versiyonları için de geçerlidir.

XBox360

RED FACTION: GUERILLA
Trophy'lerden bazılarını açmak oyundaki hileleri açmaya yaramaktadır.
Taretler ısınmaz: Tank Buster'I açın. 100 ufak hidrojen tankını patlatın.
Upgrade'ler sınırsız olur: Don't Tread On Me'yi açın. Oasis Sector'ü serbest bırakın.
EDF, Guerilla ve Marauder için en iyi zırh ve silahlar: Red Dawn'I açın. Mars'I serbest bırakın.
Yeşil alarm yok: One man Army'yi açın. Oyun boyunca 25 dükkanı yok edin.
Hasar ve çarpışma üç katına çıkar: Coming Down'ı açın. 100 EDF'yi oyun boyunca balyozla öldürün.
Koşma hızı bir buçuk kat hızlanır: Working The Land'ı açın. Bütün madenleri mayınlayın.
Sınırsız cephane: Freed Space'i açın. 50 EDF pilotunu yok edin.
Aşağıdaki hileleri Extras altında Enter Code kısmına yazın.
MAPMAYHEM: Bonus multiplayer paketi
HARDHITTER: Single player için altın balyoz.
Not: Bu hileler oyunun PS3 ve PC versiyonları için de geçerlidir.

WANTED
Ana menüden Secret Codes'u seçip kodları giriniz.
Uçak bodyguard'ı: **01010111**
Sinematik modu: **01110100**
Yakın dövüş modu: **01100101**
Hile: **01010100**
Sağlığı geliştirmek: **01001100**
Sınırsız adrenalin: **01101101**
Sınırsız kurşun: **01101111**
Janice: **01000100**
Tek kurşunda öldürme: **01110010**
Özel elbise: **01100001**
Süper silahlar: **01001111**
Wesley: **01000011**
Headshot modu: **01100111**
Adrenalin Rush modu: **01110100**
NOT: Hileler oyunun PS3 ve PC versiyonu için de geçerlidir.

BURNOUT PARADISE: BIG SURF ISLAND
Dust Storm Turbo: Dust Storm Burning Route
Annihilator Street Rod: Island License'i %100'e getir.
Toy 88 Special: 75 adet Island Smaches'I bulun.
Toy Bootlegger: 15 adet Mega Jumps'a konun.
Olympus Governor: Island License'I %50 tamamlayın.
Toy Spirit: 75 geçiti parçalayın.
Toy nighthawk: Tüm 24 yol kurallarını tamamlayın.
Diamond P12: 500 online müsabakayı tamamlayın.
Dust Storm: Adayı satın alın.
Not: Bu hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

GUITAR HERO: METALLICA
R=Kırmızı **B**=Mavi **Y**=Sarı **G**=Yeşil
Davul hep dolar: R, R, R, B, B, G, G, Y
Her zaman Slide: G, G, R, R, Y, R, Y, B
Otomatik Kick: Y, G, R, B, B, B, B, R
Alev rengi: G, R, G, B, R, R, Y, B
Hyperspeed (tüm enstrümanlara): G, B, R, Y, Y, R, G, G
Görünmezler: G, R, Y, Y, Y, B, B, G
Metallica kostümleri açılır: G, R, Y, B, B, Y, R, G
Not: Bu hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

Wii

HARRY POTTER AND THE HALF BLOOD PRINCE
Mutliplayer düello arenalarından Castle Gates'i açmak için şu kodu Rewards menüsünde girin:
Sağ, Sağ, Aşağı, aşağı, Sol, sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, +

GHOSTBUSTER: THE VIDEO GAME
Techizatın güçlendirilmesi: %100 Art'ı toplayın.
Daha hızlı sağlık dolar: %50 Art'ı toplayın.
Gozerian kıyafeti (çamura karşı bağışıklık): Oyunu Gozerian zorluk seviyesinde bitirin.
Scan hızını arttırır: oyundaki hayaletlerin ve Scan edilebilir objelerin en az %50'sini Scan edin.
Hasar alınmazlık: Scan data ve Art %100 olmalı, oyunu bitirmelisiniz.
Techizat ısınması olmaz: Tüm Scan dataları toplamalısınız.

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

ORGANİZE SANAYİ



OTUZLAR BÖYLEYSE KIRKLARI DÜŞÜNMEK BİLE İSTEMİYORUM

Sıcaklar atölyeyi iyice yaşanmaz hale getirdi. Tezgâhın sacları, alet edevat kızıyor resmen sıcaktan. Yağ ve mazotun buharı gözlerimi yakıyor. Ne görebiliyorum, ne nefes alabiliyorum. Bizim atölye de koca sanayi bölgesinin en kuytu, en rüzgâr almaz köşesiymiş, yeni fark ettim. Üstüpüyle bir tezgâhı siliyorum, bir alnımı. Ormana dalmak üzere olan komandolara benzedim, hey Allah'ım Yarabbim.

Üstümdeki bu şaşkınlık hali nedir deyip duruyorum günlerdir. Yorgunluğuma veriyorum hep. Belim ağrıyor, dizlerim sürekli çığlık çığlığa. Yağ ve mazot kokusundan içtiğim çayın kokusunu, içindeki şekerin tadını alamaz oldum. Beni şaşırtan bir olay olmadı halbuki. Yorgunluk her zamanki yorgunluk, ekstra bir şey binmedi üstüne. Bir ayda bir yıl yaşlanmış ya da 30'lu yaşlarda bunamış olma ihtimalim de yok. Ama atölyeyi her açtığımda "Hı? Ne? Ne?" diye bakınıp duruyorum etrafa. Çıkamadım işin içinden. Atölyeden çıkıp uzaktan şöyle bir bakınca fark ettim ki, resmi bir öyle bir öyle basıyorlar benim bu sayfaya. Hey güzel Allahı'm, amma etkileniyormuşum ben bu atölyede olan biten her şeyden.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları





BIIINGGGG!!!?

GOOGLE VS MICROSOFT ROUND 2, FIGHT!

Microsoft ve Google arasındaki çekişme giderek sertleşiyor. New York Post'un haberine göre Google, Microsoft'un yeni arama motoru Bing'den çekiniyor ve karşı atağa hazırlanıyor. Aynı habere göre Google kurucularından Sergey Brin yeni güncellemeler ve özellikler eklenmesi için gerekli emri vermiş. Eh haber doğruysa Google hizmetlerinin yakın zamanda daha da çeşitlenmesini bekleyebiliriz. Diğer yandan Bing'in gördüğü ilgi yavaş yavaş artmaya devam ediyor. Biri kalkıp haber yapmasa da Google'ın bu gelişmeye sessiz kalmayacağını kestirmek o kadar da zor değil. Rekabet her zaman olduğu gibi biz kullanıcılara yarayacak gibi görünüyor. Bu arada Google'ın arama algoritmaları sır gibi saklanıyor olsa da Microsoft'un daha iyi bir algoritma yaratması imkânsız değil. Fakat Bing iyice olgunlaşana kadar kazanan tarafın hangisi olduğuna karar vermek acelecilik olur. Kesin olan bir şey varsa, o da bu işten asıl zararlı çıkacak olan arama motoru, kan kaybetmeye devam eden Yahoo.

Öte yandan Bing'in ilk haftalarında yükselişte olması şaşılacak bir durum değil. Sonuçta herkes en az bir kez deniyor yeni arama motorunu. Önemli olan bu kullanıcılardan ne kadarının Bing'de gördüklerini sevip sahipleneceği. Yani uzun bir koşu bu.

Google'ın diğer bir girişimi, şahsen kafamı biraz karıştırdı. Firma, online uygulamalarını rakibinin Outlook programıyla senkronize edecek bir yazılımla karşımıza çıkıyor. Yani tüm uygulamalar e-mail, kişiler listesi, takvim gibi verilerinizi Google üzerinden kullanabiliyor. Bu girişim Google'ın evrenselleşme çabası mı yoksa Microsoft ürünlerinden bir türlü vazgeçmeyen kullanıcı kesimini Google'a çekmek için yaptığı bir hamle mi, tam olarak anlayamadık.

OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240











Winfast TV Pro 1920

HD MONİTÖRÜ HD TV OLARAK KULLANMAK MI İSTİYORSUNUZ?

Abartısız yıllardır doğru dürüst oturup TV izlemedim. Ya çok önemli bir mevzu olacak ya da TV izleyen ofis ahalisinin yanında takılacağım ki televizyonun yüzünü göreyim. Elbette siz benim gibi olmak durumunda değilsiniz. Hadi itiraf edin, iç bayan yerli dizileri bile az da olsa izliyorsunuz. Sisteminizin görüntüsünü değiştiren LCD monitörünüzü TV olarak kullanmak ister misiniz peki?

Winfast ülkemizde daha çok ekran kartlarıyla tanınan bir marka. TV Pro 1920 ise firmanın uzun zamandır ürettiği TV Box ailesinin en son üyesi. "Nesi enteresan bunun?" diyebilirsiniz. Haklısınız, piyasada bir dünya TV kartı var ve hepsinin işlevi ortak; PC'mize takıp rahatlıkla TV izleyebiliyoruz. TV Pro 1920'nin ilginizi çekebilecek özelliği bir PC'ye ihtiyaç duymuyor olması. Full HD LCD monitörünüzü bir bilgisayara ihtiyaç duymadan TV olarak kullanmanıza imkân veren TV Pro 1920'ya konsollarınızı da bağlamanız mümkün. Picture in Picture özelliği sayesinde bilgisayarınızı kullanırken bir yandan TV izlemenize de imkân veriyor. Sisteminizle alakası olmadığından herhangi bir performans sorunu da yaratmıyor.

Cihazın beyaz, kaliteli bir plastikten üretilen dış kasası oldukça sağlam. Dik ve yatay konumda kullanabildiğiniz ürün oldukça da şık. Elbette giriş çıkış noktalarını kablolara boğduğunuzda şık demek biraz güç hale geliyor. Ürünün üst kısmında ses, kanal ve menü tuşlarının yanında açma kapama düğmesi bulunuyor. Arka panelde anten girişi, ses giriş çıkış, VGA In ve VGA Out bağlantı noktalarına yer verilmiş. Sadece analog bağlantı olması üzücü gerçi. Dijital bağlantı noktalarının vergi yükü firmaları halen zorluyor ve bu modelleri ülkemize getirmemeyi tercih ediyorlar.

Ön panelde işler biraz daha karışık. Kompozit ve HD komponent yanında S-Video girişi yer alıyor. Tüm bu bağlantıları yaptığınızda kablo düşmanı aile fertlerinden (anne oluyor genelde) okkalı bir fırça yiyebilirsiniz. Yediğiniz fırçanın yorgunluğunu atmak için kumandayı alıp yatağınıza uzanma şansınız var neyse ki. Ürünün performansı oldukça yüksek. Kanal geçişleri arasındaki kısa duraklamalar pek çok LCD TV'dekinden uzun değil. 9 kanal ön izleme, PiP, dijital ve HD yayınları en yüksek çözünürlükte izleyebilmek güzel özellikler.

Tüm bu özelliklere sahip olmanın faturası 99$ + KDV. Eğer halihazırda düzgün bir LCD monitörünüz varsa ve ayrıca LCD bir televizyona bütçe ayırmak istemiyorsanız, pek de fena değil fiyatı. Neyse siz bir düşünün taşının, ben gidip bu aleti kullanarak nasıl oyun içi resim alırım PlayStation3'ten, ona kasacağım. Görüşmek üzere iki satır sonra.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Yüksek performans, kolay kullanım, kurulum

Eksiler: Dijital çıkışlar nerede? HD komponent kesmez beni

Üretim: Leadtek www.leadtek.com.tw

İthalat: Penta www.penta.com.tr

Fiyatı: 99 + KDV



Samsung WEP650

TEKNOLOJİK GÜMÜŞ KÜPE

Bu cep telefonları nereden çıktı, nasıl salgın haline geldi artık hatırlamakta bile zorlanıyoruz ama kesin bildiğimiz bir şey var; bu aletler dikkat dağıtmak konusunda inanılmaz bir beceriye sahip. Özellikle trafikte, direksiyon başında başımızı belaya sokmak konusunda uzmanlaşmış durumdalar. Araç kitlerinin de modası çoktan geçtiğine göre, bilimkurgu filmlerinden fırlamış tiplere benzemekten başka çare yok ama en azından kalitelisini kullanalım değil mi? İşte Samsung WEP650 öyle bir ürün. Tek tuşla arama cevaplama, bekletme, geri alma gibi işlevleri yerine getirirken telefonla bağlantısını kurmak da oldukça kolay. Mikrofon sesini ayarlamamıza da imkân veren ürünün bir de e-klipsi bulunuyor. Böylece kulağımızda hem sabit duruyor hem de düzgün görünüyor. Konuşma performansı oldukça yüksek olan ürünün aktif kullanımda 6, beklemede 150 saate varan pil ömrü oldukça tatmin edici. Hayatınızı kolaylaştırırken koruyan, trafikte ceza yemekten de kurtaran başarılı bir Bluetooth aygıt.

YEŞİL BARAJA KIRMIZI IŞIK

HALKIN FENDİ CUMHURİYETİ YENDİ

Çin Halk Cumhuriyeti'nin Green Dam mecburi filtreleme yazılımından geçen ay bahsetmiştik. Bu ay geri adım atan Çin Hükümeti, yazılımı mecburi kılmaktan en azından şimdilik vazgeçti. Acer, Lenovo, Sony, Asus gibi markalar Green Dam'li sistemlerini piyasaya sürmüştü bile halbuki. İşin komik yanı, yazılımın bir Amerikan firması tarafından geliştirilmiş olması. Bunun ortaya çıkması üzerine hükümetin yazılımı, Çin'in çocuklarını ve çalışanlarını korumak adına ulusal bir hareket olarak halka yutturma operasyonu yarım kalmış oldu. Firmaların bir kısmı yazılımı üretimdeki sistemlerinden hemen kaldırırken, diğerleri de Green Dam'in akıbetinin kesinleşmesini bekliyor.

Asus VK246H

NE EKSİK NE FAZLA



Bilgisayar başında yaptıklarımızın sayısı gittikçe artıyor. Sanal evrenimize açılan kapımız monitörlerimiz. Gençliğimde sorsanız monitörler yerinde sayan cihazlardı. Bugünse diğer sistem bileşenleri kadar ivmeli olmasa da sürekli gelişen ve yenilenen ürünler haline geldiler. Onlar yeteneklerini artırdıkça bizim hayatımız da bir hayli renklendi.

Bu kadar ballı laftan sonra biraz garip gelecek belki ama Asus VK246H hayatımızı kökünden değiştirecek bir özellik barındırmıyor. Aklımızı başımızdan alacak yeni bir teknolojiyle de çıkmıyor karşımıza. O sadece olanı en iyi şekilde hazırlayıp yerleştiriyor masamızın üzerine. 16:9 geniş ekran Full HD ürün 2ms (GtG) tepki süresine ve 20000:1 kontrast oranına sahip.

Ürünün tasarımı oldukça sade. Piyano siyahı çerçevesinin sadece alt kısmında metal bir çıta yer alıyor. Kontrol tuşları da bu çıtaya gömülmüş. Monitör üzerinde 1.3Megapiksel bir kamera bulunması hoş bir özellik olsa da, ürünün şıklığını bozan bir çıkıntı olarak kalmış ekranın üzerinde bana sorarsanız. Arka panele baktığımızda VGA, DVI ve HDMI çıkışlarını görüyoruz. Ayrıca ses girişi ve USB bağlantı noktası da var. Kameramızı kullanabilmek için USB bağlantısını yapmamız şart. Ürün üzerinde bulunan hoparlörler, konsollarını bağlamak isteyen kullanıcılara kolaylık sağlıyor. Bu hoparlörler işimizi görse bile multimedya uygulamaları için pek yeterli değil. VK246H Asus'un tüm görüntü teknolojilerine sahip. Film ve oyunlarda performansı oldukça yüksek. Doğal çözünürlüğün altında dahi incelediğimiz pek çok monitörden daha iyi performans verdiğini söyleyebilirim.



Yazının girişinde dediğim gibi, yeni ve aklınızı başınızdan alacak bir şey beklemeyin ama 24", HDMI girişi bulunan, Full HD bir monitör arıyorsanız Asus VK246H tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacak bir ürün. Hiçbir şey olmasa Samsung T240'a bir alternatif.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Web kamerası, hoparlörler

Eksiler: Web kamerası ürünün görünümünü bozuyor biraz

Üretim: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 449$ + KDV



Sony NWZ-W202

KULAKLIĞI KAFASINDA DURMAYANLARA

İnsanların müziksiz adım atmadığı ilginç bir dönemde yaşıyoruz. Sadece spor olsun diye koşarken değil, en ufak aktivitelerimiz sırasında bile müziksiz kalamıyoruz. Kablolarla uğraşmak, düşüp duran kulaklığı geri takmak falan da bu lüks karşılığında ödediğimiz bedel. Sony, NWZ-W202'yle bu bedeli ortadan kaldırmaya, hiç olmazsa hafifletmeye çalışıyor. İlginç tasarımı, iki parçaya ayrılabilen yumuşak tacı ve Zapp In özelliğiyle müziklerinizin 15'er ya da 4'er saniyelik kısa bölümlerini dinleyebiliyorsunuz. Ne dinleyeceğine karar veremeyen kullanıcılar için hoş bir özellik. Kulaklık üzerinde yer alan tuşlarla müzik arşivinize hükmedebiliyorsunuz. Sony NWZ-W202 tam şarj sonrasında yaklaşık 12 saat boyunca müzik keyfi sürmenize imkân veriyor. Kendinizi müziğe kaptırıp bünyenizi zorlayacak kadar uzun koşmayın ama.

Google Chrome OS

İŞLETİM SİSTEMİNİ İNTERNETE KURMAK MI?

Google sonunda tüm interneti ele geçirecek gibi gözüküyor. Benim pek hoşlanmadığım Google'ın web tarayıcısı Chrome, Google'ın söylediğine göre 30 milyon kişi tarafından kullanılıyormuş. Web hizmetleri, web tarayıcısı derken şimdi de işletim sistemiyle karşımıza çıkmaya hazırlanan Google, yeni yazılımıyla netbook kullanıcılarını hedef alıyor. Google Chrome OS kullanan netbooklar 2010'un ilk çeyreğinde raflardaki yerini alacakmış. Linux Kernel'i üstünde çalışan işletim sisteminin kaynak kodu yıl sonuna kadar dağıtılmaya başlanacak. Google'ın planı, işletim sistemini kullanıcılarının görüşleri doğrultusunda ve onların yardımıyla geliştirmek. Amaçsa verilerimize her zaman her yerden ulaşabiliyor olmamız, sırf işletim sistemimiz ya da bilgisayarımız bozuldu diye veri kaybetmememiz. Web tabanlı uygulamalarla şenlenecek yeni işletim sistemi için üretilen yazılımlar diğer işletim sistemlerinde de diğer web tarayıcılar üzerinden kullanılabilecek. Kısaca yeni işletim sistemimiz ve bilgisayarımız sanal evren olacak. İyi, güzel ve hatta hoş fakat zaten gereğinden fazla kişisel bilgi saçmıyor muyuz sanal evrene? Gelsin de, bakalım nasıl olacak bu işler…





Microsoft Sidewinder X8

BANA BUNU YAPMAYACAKTIN! YİNE Mİ FARE ALACAĞIZ ŞİMDİ?

Ne zamandır kullandığım faremden oldukça memnunum. Değiştirmeyi de düşünmüyorum. Daha doğrusu her böyle düşündüğümde birileri çıkıp daha düzgün ya da bana daha hoş gelen cihazlar üretiyor. Başım ağrıyor. Bu kez başımı tatlı tatlı ağrıtan da Sidewinder efsanesini hortlatmaya uğraşan Microsoft. Yeni Sidewinder X8 mükemmel fare değil belki ama aklımı çelmek için fazlasıyla yeterli.

OLDU MICROSOFT

Sidewinder X8, kutusunda sakin sakin dururken daha önce incelediğimiz X7 modelini andırıyor ama ambalajın içine daldıkça durum değişiyor. Farenin tasarımında ciddi değişiklikler var. Mesela kablosuz ve kalınca bir diske (tasarım tam olarak buz hokeyinde kullanılan puck'tan alınmış) benzeyen yuvarlak bir şey çıkıyor kutudan, Allah Allah ne ki bu? Şöyle; diskimiz aynı zamanda faremizin alıcısı olarak çalışıyor ve USB bağlantısını tamamladığımızda fare çalışır hale geliyor. Yok, çalışmasın diyorsanız farenin altıdaki açma kapama düğmesine başvuruyorsunuz. Biraz kurcaladığımızda ikinci bir kablo çıkıyor ortaya. Bu ikinci kablo hem faremizi şarj etmeye hem de şarj sırasında fareyi kablolu olarak kullanmamıza imkân sağlıyor. Tak-çıkar derdi yok. Mıknatıslı uca fareyi sürüklediniz mi tık diye oturuyor yerine. Özellikle uzun oyun seanslarında, DVO oynarken ya da saatlerce tasarım kasarken "farenin şarjı bitti yaaaa" krizine son vermesi hayat kurtaran bir şey. Bu hibrid tasarım farklı markalar tarafından daha önce denenmişti. Yeni bir şey değil yani. Fakat uygulaması pek çok eski örnekten daha başarılı.

Diski kurcalamaya devam ettiğimizde üst kapağın açıldığını fark ediyoruz. Bu kapak altında iki takım yedek ayak bulunuyor. Microsoft'un bu seride kullandığı ayaklar oldukça dayanıklı. Düzgün bir yüzeyde kullanıyorsanız farenizi, zaten bu ekstralara çok uzun süre ihtiyacınız olmayacaktır. Bu arada Sidewinder X8'in yüzeylerle ilişkisi de serinin önceki farelerinden biraz farklı. Bluetrack teknolojisini (Microsoft Explorer fare incelemesinde bahsetmiştik, "lazer de neymiş, kamerayla bakıyorum ben yüzeye" teknolojisi) kullanan X8 her türlü yüzeyde sorunsuzca tarama yapabiliyor ve çalışıyor. Microsoft'un geliştirdiği bu teknolojinin yararını özellikle mouse pad'imin iyice leş olduğu dönemlerde sık sık görmüştüm. Oyuncuları hedefleyen tüm farelerde olduğu gibi 4000dpi taramayı telaffuz etmemiz gerekiyor, yani her yüzeyde maksimum hassasiyet. Farenin hassasiyetini ayarlara girmeden, farenin üst kısmında bulunan 3 tuşla değiştirebiliyoruz, böylece oyunun ortasında fare hassasiyeti değiştirme lüksümüz oluyor. Bu tuşların ayarlarınıysa yazılımdan değiştirebiliyoruz. Standart gelen 500-1000-4000dpi ayarları beni fazlaca bozdu mesela, onun yerine 1000-1750-4000dpi'a geçtim.

KAVRAMSAL FARE

Gelelim X8'in tasarımına. Hatırlarsanız X7'yi beğenmiştik fakat ciddi ergonomi sorunları olduğunu da belirtmiştik. Bu sorunların başında sol yanda yer alan tuşların kullanım zorluğu geliyordu ama bu defa Microsoft çıkık yuvarlak tuşlardan vazgeçmiş. Farenin bu kısmını içeri doğru bir üçgen şeklinde boşaltıp düğmeleri iç yanlara yerleştirmiş. Fotoğraflara bakarak daha rahat anlayacaksınız sanırım. Başparmağımı bu oyuğa yerleştirdiğimde, parmağımı çok hafif hareket ettirerek her iki tuşu kolaylıkla kullanabildiğimi fark ettim. X7'nin diğer sorunu, farenin sağ kısmında yer alan ve serçe parmağın oturması gereken çıkıntıdan kaynaklanıyordu. Düzgün yerleştirilemeyen bu çıkıntı yüzünden fareyi tam manasıyla kavramak ciddi anlamda zorlaşıyordu. Yeni tasarımda bu çıkıntı biraz aşağı taşınmış ve de tam yerini bulmuş. Elimi üstüne rahatça bırakabiliyorum ve fare elimin altından kaçmıyor, kurtulmuyor, oyunun en heyecanlı anlarında bile bir sorun çıkarmadan verdiğim her türlü komutu yerine getiriyor.

Standart komutların yanında, özellikle sıkı DVO'cuları memnun edecek makro sistemi sayesinde karmaşık komutları da kolaylıkla yerine getirebiliyor X8. Farenin yine sol yanında fakat parmağınızın yanlışlıkla çarpmayacağı kadar önde bir tuş daha yer alıyor. Makro tuşuna bastığınızda ürünün üstündeki ekranda makronun kaydedilmediğini gösteren ikonlar beliriyor. Bu arada yaptığınız tüm hareketler kaydediliyor ve istediğiniz tuşa atanıyor. Tuşa tekrar bastığınızda makro kaydediliyor. Eğer yazılımını kurduysanız hazırladığınız makroların sadece belirlediğiniz uygulamalarda çalışmasını sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca farenin tuşlarına farklı uygulamalar için farklı özellikler atayabiliyorsunuz ve uygulama açıldığında otomatik olarak bu tuş örtüsü seçiliyor.

ERGONOMİK FAKAT EKONOMİK Mİ?

Microsoft bu sefer çözmüş olayı. Sidewinder X8 en iyi oyuncu faresi diyemesem bile, rahatlıkla en iyi oyuncu farelerinden biri diyebilirim. Konforlu, estetik ve becerikli ürünün fiyatıysa "ben oyuncu faresiyim" diye ortalıkta dolaşan diğer ürünlerden biraz daha düşük. A4 Tech'in fiyat/performans oranına yaklaşamadığının bende farkındayım elbette. Fakat aldığınızda kesinlikle pişman olmayacağınız dört dörtlük bir fare olduğu da garanti.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Konforlu, hafif, hassas

Eksiler: Yok

Üretim: Microsoft www.microsoft.com/hardware/gaming/

İthalat: Arena www.arene.com.tr, Logosoft www.logosoft.com, Indeks www.index.com.tr

Fiyatı: 91$ + KDV





Asus Crosshair III Formula

KIRMIZI KUTULU ASUS GÖRDÜN MÜ KAÇ!

Neden kaçıyoruz kırmızı kutulu Asus ürünlerinden? Paramız cebimizde kalsın, nefsimize yenilmeyelim, evdeki yığına bir anakart daha eklemeyelim diye. Kutudan çıktılar mı aklımızı başımızdan alıyorlar diye. Ben bundan da istiyorum moduna sokuyor diye. Yani neymiş? İyi bir şeymiş.

Asus uzun zamandır oyunculara özel anakartlar üretiyor. Republic of Gamers serisinin birçok anakartını inceledik daha önce. Bu kez elimizde AMD 790FX çipsetli RoG ailesinin son üyelerinden Crosshair III Formula var. RoG ürünlerinden bekleyeceğiniz gibi Crosshair da önemli overclock becerileriyle geliyor. Phenom II işlemcileri desteklediği gibi, yeni Athlon II işlemcilere de destek veriyor. Geçen aydan kalanlar yazımın testlerinde yer almak için gelen Crosshair, bir diğer anakarttan biraz daha geç girince Organize Sanayi'ye, inceleme olarak yer aldı sayfalarımızda. Benim açımdan da iyi oldu aslında. Test sisteminde bildiğiniz gibi bir diğer RoG anakartı, Asus Rampage II Extreme'i kullanıyoruz. Günlük kullanımda overclock özelliklerinden de sıkça faydalanıyorum. Fakat testlere girişeceğim zaman devre dışı bırakmayı unuttuğumda güvenilir skorlar elde edemiyorum haliyle. Eh RoG durdurulamıyor. Elbette overclock konusunda deneyimsiz fakat sisteminin performansını sürekli en üst seviyede tutmak isteyen kullanıcılar için oldukça yararlı becerilere sahip bu ürünler. Donanıma elinizi sürmeden overclock yapabiliyorsunuz. AMD'nin yeni işlemcilerinin overclock becerilerinin oldukça yüksek olduğunu da hatırlatmak isterim.

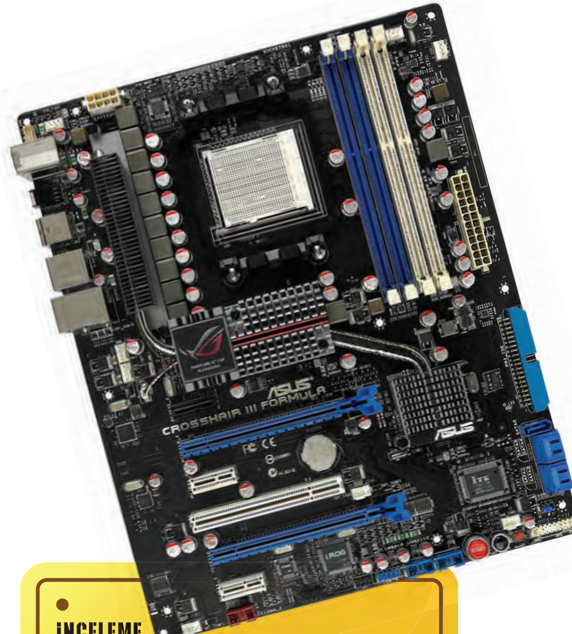


Ürünü ambalajından çıkarttığımda hayal kırıklığına uğramıyorum. Kuzey köprüsünden güney köprüsüne kadar uzanan soğutucu el sallıyor önce. Geri aydınlatmalı Republic of Gamers logosu da buradayım diye bağırıyor. Soğutma tertibatı, işlemciyle birlikte kullanabileceğiniz iri yarı soğutuculara yeterli miktarda yer kalacak şekilde yerleştirilmiş. 16GB'a kadar (1600MHz) destek veren 4 DDR3 bellek slotu da yine uygun bir mesafeye yerleştirilmiş. AMD işlemcimizi dilediğimiz gibi soğutabiliyoruz yani.

Ürün üzerinde 2 adet PCI-E 2.0 x16 slot bulunuyor. Crossfire ihtiyacımızı gideren slotlar arasına PCI-E x1 slotları yerleştirilmiş. 3 PCI-E x1'den birini ürünün harici Supreme FX ses kartı için kullanıyoruz. Artık ekstra kartlar pek rağbet görmediğinden geriye kalan iki slot işimizi fazlasıyla görecektir. iRoG çipi ikinci PCI-E x16 slotunun altına yerleştirilmiş. Güç, reset ve MemOk tuşlarıysa anakartın sağ alt köşesinde yer alıyor. MemOk hatalı ve arızalı belleklerle bile sisteminizi en azından başlatabilmenize imkân verirken, arızanın bulunması ve giderilmesi konusunda kullanıcıya destek veren bir Asus teknolojisi. Ürünün arka panelinde PS2 klavye girişi, 6 adet USB, firewire, eSATA ve ethernet bağlantı noktaları yer alıyor. Ayrıca BIOS reset tuşuna da yer verilmiş arka panelde.



Sanayinin yarattığı yorgunluktan dolayı ürünle ilgili beğenimi ve heyecanımı tam olarak yansıtamadım sanırım. Şöyle toparlamaya çalışayım. Asus Crosshair III Formula, tüm ihtiyaçlarımı karşılayabilen, kendini kanıtlamış bir overclock teknolojisine sahip olan, AMD bir sistem topladığımda almak isteyeceğim ilk anakart diyebilirim gönül rahatlığıyla. 231$'lık fiyat etiketi göze biraz fazla yüksek görünebilir. Düşük bir rakam da değil hani. Ama her kuruşuna değecektir.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat:3

Artılar: Overclock becerileri, MemOk teknolojisi

Eksiler: Yok

Üretim: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 231$ + KDV

Western Digital My Book World Edition 1TB

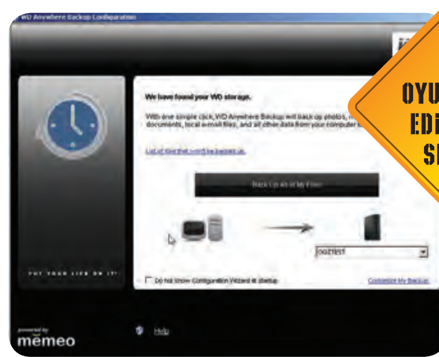
BİR KİTAP YAZDIM, DÜNYAYA BEDEL

Western Digital depolama-yedekleme çözümleri serisi devam ediyor. Peki dosyalarımı yedekleme ve depolama yükünden beni kurtarması gereken bu ürünler neden boyut olarak gittikçe büyüyorlar yahu? My Book World Edition da tosun gibi maşallah. Geçtiğimiz ay incelediğimiz Zyxel NSA-220'yle bol bol karşılaştıracağız kendisini. Hazırlıklı olun.

My Book tasarım çizgisinden uzaklaşmayan My Book World Edition, serinin daha önce gördüğümüz ürünleriyle tamamen aynı tasarıma sahip diyebiliriz. Ürünün arka panelinde ekstradan bir ethernet girişi ve USB bağlantı noktası yer alıyor. Beyaz ürünün ön paneline sadece bize durum bildiren beyaz LED yerleştirilmiş. Masaüstünde dururken oldukça şık.

Tasarımına aşina olduğumuz ürünün elbette becerileri bizi daha çok ilgilendiriyor. Western Digital ürünlerinde standart haline gelen yedekleme yazılımları My World Edition'la birlikte geliyor. Yani verilerimizi basit bir şekilde yedekleyebiliyor, hatta istediğimiz yerden ulaşılır kılabiliyoruz. World Edition'ın diğer My Book'lardan farkı, sistemimize değil ağa dahil ediyor oluşumuz kendisini. Üzerinde bir USB bağlantı noktası var, evet. Fakat bu bağlantıyı veri aktarımı yapmak için kullanmıyoruz. Harici disklerimizi My Book'umuzla kullanıp yedekleme yapabiliyoruz. Ya da ağ üzerinden My Book'la kullandığımız USB depolama aygıtlarına ulaşabiliyoruz. My Book World Edition'ı aldık, eve geldik. Önce ürünün ağ bağlantısını yapıyoruz. Daha sonra ürünle birlikte gelen Western Digital yazılımını kullanarak aygıtı ağda buluyoruz. İstersek ağ adını değiştirip kişisel ayarlarımızı yapıyoruz. Bu işlemleri hallettikten sonra dosyalarımızı yedeklemeye ve paylaşmaya başlayabiliriz. Mionet'i kullanarak dosyalarımıza uzaktan da erişebiliyoruz halen. My Book World Edition'ın getirdiği iki yenilik var. Birincisi sadece kendi bilgisayarımızdaki verileri değil ağ üzerinde seçeceğimiz diğer sistemlerin yedeklerini de herhangi bir müdahaleye ihtiyaç duymadan alabiliyor olması. Ayrıca medya paylaşım merkezi olarak kullanabiliyor olmanız. Ben Windows'un media sharing muhabbetini pek seven ve kullanan biri değilim. Fakat filmlerinizi ve videolarınızı salonda HD TV'nize bağlı konsolunuz yardımıyla izlemek istiyorsanız elbette fazlasıyla iş görecek bir özellik.

Geçtiğimiz ay Zyxel NSA-220 incelememizde yukarıda saydığımız özelliklerin hemen hepsine rastlamıştık. NSA-220'nin zayıf yanı, sabit diske sahip olmayışıydı. Diskleri ayrıca alıp kullanmamız gerekiyordu. Fakat NSA-220'yi download bilgisayarı gibi kullanabiliyor, abartıp torrent bile indirebiliyorduk sistemimizi kasmadan. My Book World Edition tasarım olarak NSA-220'den çok daha iyi, ayrıca otomatik yedekleme özellikleri de kayda değer. Ayrıca iTunes kullanıcıysanız müziklerinizi tüm ağ kullanıcılarına açabiliyorsunuz. İki ürünü yan yana koyup baktığımda; yedekleme, yüksek performans ve güvenlik sebepleriyle My Book'tan, download becerileri sebebiyle de NSA-220'den vazgeçemiyorum. Son karar sizin elbette. Ben bilemedim valla.

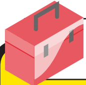


OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

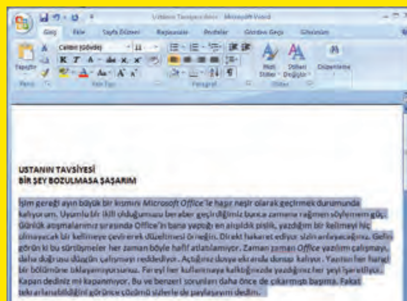
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Şık, yüksek performans, otomatik yedekleme
Eksiler: Daha becerikli olabilirdi
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.indeks.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 299$ + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

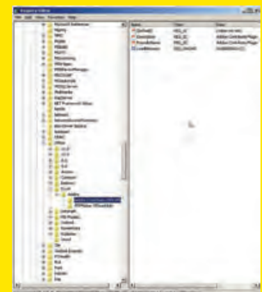
BİR AY DA ARIZASIZ GEÇSE ŞAŞARIM

İşim gereği ayın büyük bir kısmını *Microsoft Office'le* haşır neşir olarak geçirmek durumunda kalıyorum. Beraber geçirdiğimiz bunca zamana rağmen uyumlu bir ikili olduğumuzu söylemem güç. Günlük atışmalarımız sırasında Office'in bana yaptığı en alışıldık pislik, yazdığım bir kelimeyi hiç olmayacak bir kelimeye çevirerek düzeltmesi, burada örnek verirsem adım küfürbaza çıkar ama direkt hakaret ediyor diyeyim, siz anlayın. Üstelik aramızdaki sürtüşme her zaman böyle "hafif" de atlatılamıyor. Zaman zaman *Office* yazılımı çalışmayı, daha doğrusu düzgün çalışmayı reddediyor. Açtığınız dosya ekranda donup kalıyor. Yazının herhangi bir bölümüne tıklayamıyorsunuz. Fareyi her kullanmaya kalktığınızda yazdığınız her şeyi işaretliyor. "Kapat madem" dediniz mi de kapanmıyor. Bu ve benzeri sorunları daha önce de çıkarmıştı başıma. Fakat ne kadar sık tekrarlandığını görünce çözümü sizlerle de paylaşayım dedim.



Microsoft Office'i açtınız, kullandınız, düzgünce kapatıp gittiniz. Tekrar açtığınızda yukarıda saydıklarım ya da benzer bir durumla karşılaştınız. Önce *Kayıt Defteri Düzenleyicisini* açmamız gerekiyor. Yani *Registry Editor*. Kayıt Defterinde yapacağınız hatalı bir değişiklik sisteminizin düzgün çalışmasına engel olabilir. Bu yüzden kendinize güvenmiyorsanız bir bilene bırakın işi. Yok, ben yaparım diyorsanız Kayıt Defterinin bir yedeğini almayı ihmal etmeyin.

Kayıt Defteri Düzenleyicisini çalıştırmak için, *Başlat* menüsü altında ki satıra *regedit* komutunu girin. *Komut Defteri Düzenleyicisi* açıldığında izlemeniz gereken yol *HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Office\Word\Addins. Addins* altındaki girdileri tek tek kaldırarak probleme neden olan girdiyi bulabilir ya da *Addins* klasörünü tamamen silebilirsiniz. Benim durumumda tamamını sildim ve sorun ortadan kalktı. *Excel*'le benzer bir sorun yaşıyorsanız *Excel* altındaki *Addins* klasörünü ziyaret edebilirsiniz. "Tamam, sorun yaşıyorum ama ben bunların hiçbirine bulaşmak istemiyorum" derseniz *Başlat* menüsünde *"winword.exe /a"* komutuyla programı eklentileri yüklemesini engelleyerek başlatabilirsiniz. Haydi geçmiş olsun.



"BU AY YEMEKTE GEÇEN AYDAN KALANLAR VAR"

GEÇER, HATTA GEÇTİ. BİR SÜRÜ IVIR ZIVIR OLAY OLDU, KİMSE HATIRLAYAMADI. UCUZA SİSTEM KAPATTIK, KISA AYIN KÂRI OLDU –KAAN ALKIN



Biliyorum, ofiste olan biteni merak ediyorsunuz ama ben tek başıma ofisteki tüm epikus failuslarmızı aktarmaya yetkili değilim. Fakat benim mıntıkamda olan biteni anlatma özgürlüğünü sonuna kadar kullanabilirim. Nitekim birazdan yapacağım şey de bu olacak. Çünkü geçen ay işlerin sıkışmasından dolayı birkaç işlemci ve ekran kartını plan dışına atmak zorunda kalmıştım ve acısını çıkartmak için bu sayfaları hazırlamak mecburiyetinde hissettim kendimi. İyi de oldu.

TEST SİSTEMİ 2009

Test sistemini en son güncellediğimizde i7 bir işlemciye, DDR3 belleklere ve Asus Rampage II Extreme anakarta kavuşmuştuk. Sıra diğer bileşenlere geldi hızlıca. Geçtiğimiz ay Samsung SyncMaster 226CW monitörüme veda edip (çok uzağa gitmedi elbette, güle güle kullan Serpilcim), Samsung SyncMaster T240'a terfi ettik. T240'ın kimi olumlu kimi olumsuz getirileri oldu. Olumsuz bölümü, önümdeki duvar bir iki inç daha büyüdüğünden artık oturduğum yerden ofisin daha az bir kısmını görebiliyorum. Olumlu kısmıysa testlerimizde kullandığımız çözünürlükleri artırma-değiştirme şansımız var artık. Genel kullanım 22 inçlere yöneldiğinden düşük çözünürlüğü biraz yukarı çekmemizin vakti gelmişti zaten. Karşılaşacağınız ilk ekran kartı meydan muharebesinde bu değişiklikleri görebileceksiniz. T240'ın en büyük getirisi elbette HDMI girişi olması. Böylece oyun odasından PS3'ü ya da Xbox360'ı kaçırıp masamda keyif çatabilirim, zaman bulabilirsem elbette.

Sistemin güncellenmesi gereken diğer bileşeniyse sabit disklerimizdi. 320GB Samsung'larımızın yerini 1TB Samsung'lar aldı sonunda. Yeni bir sistem toplarken sabit disklerin genel sistem performansına etkisini pek az düşünürüz. Halbuki en büyük sorunların bu noktada çıkması muhtemeldir. SSD kullanan sistemlerle sabit disk kullanan sistemler hakkında söylediklerimizi hatırlayalım. Hemen her kullanıcı 1TB ve üstü kapasitedeki sabit disklere terfi etti. Buradaki amaçlarımızdan biri yaptığımız testlerin Oyungezerler tarafından evde tekrar edilebilmesi. Böylece bizim elde ettiğimiz sonuçlarla kendi sonuçlarını karşılaştırıp sistemleri hakkında daha fazla bilgi edinebilecekler. Hem bu açıdan sevindim hem de Organize Sanayi'nin depolama alanının artmış olmasından dolayı.

NE VAR NE YOK!

Gelelim geçen aydan elimizde kalanlara. Bildiğiniz gibi Phenom II işlemciler bir süre önce piyasaya çıktı. Bir iki inceleme ve test dışında pek fazla modelini mercek altına alamadık. Bu ay iki adet Phenom II işlemcinin testlerle canına okuma fırsatımız oldu. İşlemcilerimizi test etmek için 790 çipsetli bir anakarta ihtiyacımız vardı haliyle. Asus'tan ve Gigabyte'tan birer anakart geldi. Gigabyte MA790XT-UD4P, ofise doğru yapılan yarışı burun farkıyla kazanınca testte kullanılan anakart olma şerefine erişti. Asus Crosshair III Formula'yı da üzmedik tabii. Bu şahane anakartı da bir güzel inceledik. İşlemcileri ve anakartları terletirken ekran kartlarına el atmamak olmazdı. ATI'ın yeni yıldızı Radeon HD 4770'ler de Organize Sanayi'nin yolunu bulmuşlardı. ATI'dan gelen referans kart yanında Asus'un Formula serisinden 4770'i de ofiste görünce birleştirelim bakalım ortaya ne çıkacak dedik (dedik değil, dedim, çok yalnızım ben bu atölyede ühü).

Geçen ay göz ardı etmek zorunda kaldığımız bir başka ürünse MSI'ın canavarı N295GTX M2D1792'si oldu. Organize Sanayi'nin 1000W'lık High Power güç kaynağını kısa süre önce patlattığımızdan çok da verimli test edemezdik zaten. Bu yüzden o da bu aya kaldı.

ATI RADEON HD 4770
DÜNYANIN İLK 40nm GRAFİK İŞLEMCİSİ İLK KEZ ORGANİZE SANAYİ'DE

Tamam tamam tamam (Ali ne haber?), biz bu ilki geçen ay yaşamıştık, geçe kaldık. Geç olsun güç olmasın diyelim. Dünyanın ilk 40nm grafik işlemcisi şeklinde lanse edilen bir ürünün bizleri heyecanlandırma şansı, tahmin edeceğinizin tam aksine aslında oldukça düşük. Sebebiyse basit aslında. Artık her ay "dünyanın ilk" bir şeyiyle karşılaşıyoruz. Grafik, işlemci vb teknolojilerde bir devrim beklentimiz giderek düşüyor. Diğer bir deyişle alıştık artık, şaşırmıyoruz. Bu yüzden olsa gerek ATI'ın 4770'i en azından beni pek heyecanlandırmadı. Alt seviyede Radeon HD 4670'lerle, ortalarda da Radeon HD 4830'la idare ediyorduk ne de olsa. Ayrıca gelen yeni ürün 128bit'ti. Bizim için dert olmasa da genel kullanıcının önyargılarını kırmak oldukça zorlu olacak.

Radeon HD 4770'in RV740'ı, diğer 4000 serisi

NE OLACAK BENİM BU HALİM

Serpil çok eğleniyor son zamanlarda. Hem gülüyor hem de itiraf ediyor güldüğü için vicdan azabı duyduğunu. Bana gülüyor çünkü. Alt kata inerken kafamı tavana çarpmam, masamdan kalkarken masanın kenarının karnımı deşmesi, switch'e yeni bir cihaz bağlayıp arkamı döndüğümde masanın bacağına dizimi geçirmem, inime girerken hokey kaskının dolabın üstünden düşüvermesi tepeme. Sakarlık desem sakarlık değil. Sürekli fazlaca haşır neşir olduğum manyetik alanlar ve durmadan baktığım üç ekranın üzerimdeki etkileri mi bunlar, yoksa gerçekten sakar bir adam mı olmaya başladım bilemiyorum.

ATI RADEON HD 4770

Evde kullandığım ekran kartından nefret etmemi sağladığı için ATI'ye teşekkür etmek lazım aslında. O da ATI buda ATI, fiyat 4'e biri. Hiç gerek yokmuş o deli dolu ekran kartlarına bunu fark ettim bugün bir daha. Fiyatıda birazcık daha düşerse Radeon HD 4770'ler ele geçirebilir dünyamızı.

ATI RADEON HD 4770

Crysis Warhead	1280x1024	14,89
	1680x1050	7,75
Far Cry 2	1280x1024	26,1
	1680x1050	8,31
World In Conflict	1280x1024	32
	1680x1050	26
Unreal Tournamnet III	1280x1024	62
	1680x1050	61,71
Grand Theft Auto IV	1280x1024	58,07
	1680x1050	48,42
3DMark Vantage	Total	H4726
	CPU	20598
	GPU	4160

ASUS FORMULA 4770		
Crysis Warhead	1280x1024	15,23
	1680x1050	7,79
Far Cry 2	1280x1024	23,37
	1680x1050	12,6
World In Conflict	1280x1024	32
	1680x1050	26
Unreal Tournam-net III	1280x1024	61,71
	1680x1050	61,99
Grand Theft Auto IV	1280x1024	58,71
	1680x1050	48,43
3DMark Vantage	Total	H4803
	CPU	20677
	GPU	4230

kartlarda gördüğümüz RV770 çekirdeğini temel alıyor. Fakat RV740 farklı bir çekirdek yerleşimine sahip. 826milyon transistör barındırıyor ve boyutu 137mm². Boyut kaybı her zaman olduğu gibi düşük enerji tüketimi ve daha düşük çalışma ısıları gibi avantajlar getiriyor. Getiri götürü hesabı yaparken aklınızı karıştırmak, hikâyemizi milyon tane ayrıntıya boğmak istemiyorum. Bu yüzden temelde benzese de gerçekte bir hayli farklı olan yeni grafik işlemcimizin 128bit mevzusuna da el atıp testlere geçmek istiyorum. 4 adet 64bit bellek denetleyicisinin ikisi devre dışı bırakılmış. Bu yüzden elimizde kullanılabilir 120bit bellek veriyolu kalmış. Yarı yarıya daralan bellek veriyolunun performansı ciddi şekilde düşürmesini bekleyebilirsiniz haliyle. ATI Radeon HD 4770'ler de GDDR5 bellek kullanıyor. GDDR5 bellekler aynı saat hızında GDDR3 belleklere göre iki kat fazla veri taşıyabildiğinden, genel performansta bir düşüş yaşanmıyor. Ayrıca 40nm üretim teknolojisinin getirilerinden bir diğeri, saat hızlarının daha fazla artırılmasına imkân veriyor olması. Bu yüzden 4770, 4830'ların 575MHz saat hızına karşılık 750MHz'de çalışıyor. 800MHz bellek saat hızı 4830'lara göre düşük görünüyor. Fakat bu aradaki açığı da GDDR3-GDDR5 arasındaki fark kapatıyor. Uzun lafın kısası Radeon HD 4770 bizi fazlaca heyecanlandırmamış olsa bile alt seviyede yeni bir yıldız doğduğunun işaretlerini veriyor.

Radeon HD 4770'lerin 100$ barajının altında piyasaya çıkmasını umuyorduk. Fakat evdeki hesap çarşıya uymadı. Fiyat performans oranını olumsuz olarak etkilese de, bu durum ciddi anlamda rahatsız edici değil aslında. Neden mi? Hemen testlere bakalım hep beraber. Testlerimizi bildiğiniz üzere *3DMark Vantage, Crysis Warhead, Far Cry 2, World in Conflict, Unreal Tournament III* ve *Grand Theft Auto IV*'ü kullanarak gerçekleştirdik. Şimdilik bir değişiklik yok. Fakat bildiğiniz gibi Organize Sanayi test sisteminin monitörü değişti. Bu da çözünürlük seçeneklerimizin bir hayli arttığı anlamına geliyor. Yani bir sonraki ekran kartları meydan muharebesinde çözünürlüklerimiz birazcık değişecek. Hazırlıklı olun. Neyse şimdi skorlara bakalım.

Organize Sanayi'de gerçekleştirilen testler sırasında sorun çıkmaması kayda değer bir olaydır *(Kayda değer? Biz ona gerçeküstü diyoruz. -Serp.)*. Hemen her testte olmadık sorunların çıkmasına alışmış bendeniz Radeon HD 4770'in hiçbir sorun çıkartmadan, hiçbir ek müdahale gerektirmeden testlerimizi tamamlamasına şaşırdım doğrusu. Alt sınıf kabul edebileceğimiz bir ürünün testlerinin uzun sürmesi, yüksek detay seviyeleri ve çözünürlükler altında ezilip testi tamamlayamaması ve benzer durumlarla karşılaşmayı bekliyor insan. Piyasaya çıkmasına çok az bir süre kala fiyatının yukarı çekilmesine rağmen yeni ATI'ımızın fiyat performans oranlarını yerle bir etmekten başka bir derdi tasası yok ne mutlu ki. İlk testimiz olan *3DMark Vantage*'ın GPU skorlarına baktığımızda Radeon HD 4770'in 4830'a %20 gibi ciddi bir fark attığını görüyoruz. Oyun testlerindeyse aradaki uçurum bu kadar büyük değil. İki kart hemen hemen aynı skorları verirken *Grand Theft Auto* testinde ortaya çıkan farkın bir kısmı oyuna gelen yamalardan kaynaklanıyor. Kafanız karışmasın. Testlerin sonucunda Radeon HD 4770'in hem performans hem de fiyat olarak 4830'un yerine geldiğini gönül rahatlığıyla söyleyebiliyoruz. ATI amacına ulaşmış görünüyor. 40nm'nin getirdiği daha düşük çalışma ısısı, düşük güç tüketimi ve daha yüksek overclock kapasitesi gibi avantajları da cabası. Hoşçakal 4830.

Asus EAH4770 Formula'nın referans kartımızla arasında ciddi bir performans farkı yok. Bunun boyuyla önde çıkan EAH4770'in özelliği, üstünde kullanılan soğutucu. Zaten ismini de Formula1 arabası şeklinde tasarlanmış soğutucusundan alıyor. Asus yine oldukça kaliteli bir ürünle çıkıyor karşımıza. Performans tamam, gayet stabil vs. Fakat bu soğutucunun esprisini ben pek anlayamadım. Anakarta monte ettiğimde baş aşağı duracak olan bir Formula1 araba kasasının içinde duran bu fan tasarımının hastası olsam da bunun genel görünüme pek bir katkısı olacağını sanmıyorum. Zaten araç bölümü göstermelik ve plastik. Asıl canavar fan ve soğutucu kaputun altında gizli. Plastik arabamızın altında kalan soğutucu, standart soğutma sistemine göre daha az yer kaplıyor ve aynı güçte soğutma sağlıyor. Kartın diğer bir farkıysa arka panelde referans kartın aksine iki DVI ve S-Video bağlantı noktaları yerine birer VGA, DVI ve HDMI çıkışı bulunuyor olması. Pek kullanmıyor olsak bile kartın üstünde VGA bulunması hoş. Ayrıca

BİTMEZ BU OFİSİN İŞİ GÜCÜ

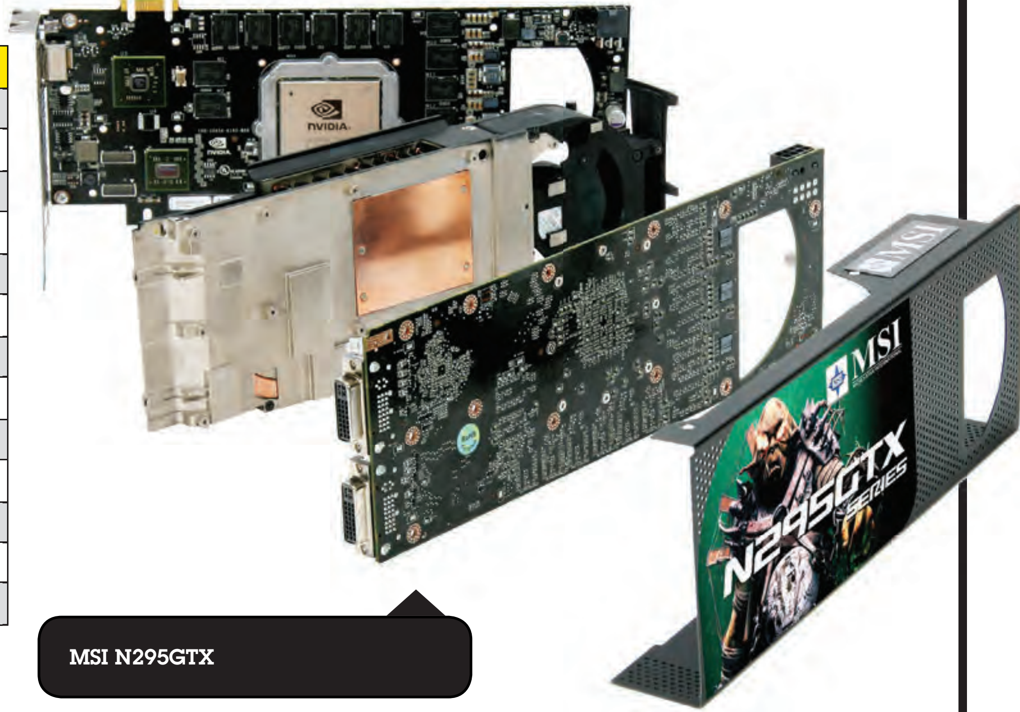
Berkant bir süredir (2 yıldır) gidip geliyor, "ya benim bilgisayara bir haller oldu diye. Ben de kendisine Windows nasıl kullanılır, açıklamaya çalışıyorum. Başaramıyorum. Geçenlerde geldi, "sistem kilitlendi, açıp parçalara bakacağım, ısınma problemi var mı kontrol edeceğim" vs dedi Organize Sanayi ağzıyla. Tamam dedim ben de. "İçinden çıkamadım, çalışmıyor" deyince bir el attım cihaza. Asus Silent Knight soğutucuyla birlikte işlemci de çıktı anakarttan. Bir önceki tak çıkar operasyonunda işlemcinin ayaklarından biri tam oturmayınca, sokete saplanmış. Önce kendi yanmış. Sonra soketin yanan kısmı bir volkan gibi yükselip işlemcinin de defterini dürmüş. Bu sanat eserine bakarken diyecek bir söz bulmadım. Ne yapayım buna derken Serpil'in sesi duyuldu aşağıdan yine, "Kaan yazılar nerede?"

Asus EAH4770 Formula

ATI Radeon HD 4770 başarılı bir ekran kartı. Fiyat performans oranı oldukça yüksek. Bu ay öve öve bitiremedim. Asus'un ürünlerini hep beğenmişimdir. Her zaman kaliteli ürünlerle karşımıza çıkar Asus. Özellikle ATI ekran kartlarının ilginç, modifiye modellerini belki biraz fazlaca sevmişimdir. Ama bu sefer olmamış bu formula muhabbeti. Yanlış anlamayın performans dört dörtlük, soğutma bir numara, ama nedir yahu plastik formula 1 arabası olayı? Basmadı kafam.



ATI RADEON HD 4770 CROSSFIRE		
Crysis Warhead	1280x1024	25,91
	1680x1050	11,56
Far Cry 2	1280x1024	49,67
	1680x1050	13,71
World In Conflict	1280x1024	57
	1680x1050	48
Unreal Tournamnet III	1280x1024	162,98
	1680x1050	119,79
Grand Theft Auto IV	1280x1024	60,72
	1680x1050	59,02
3DMark Vantage	Total	H7536
	CPU	20684
	GPU	6776



MSI N295GTX

HDMI için dönüştürücü kullanmak durumunda kalmamak beni her zaman mutlu eden bir durum. Testini bir ay geciktirmiş olmamıza rağmen Formula'nın fiyatı hâlâ belli değildi. Fakat 100$ civarında olacağını biliyoruz. Eğer 100$ etiketiyle çıkarsa piyasadaki en ucuz 4770 Asus'tan gelmiş olacak. Yeme de yanında yat derim.

ÇAPRAZ ATEŞ

İki adet Radeon HD 4770'i bulunca Crossfire yapmadan bırakmadık elbette. Crossfire ve SLI çözümleri hem oyunlar tarafından desteklenmemesi hem de sürücü sorunları nedeniyle pek tercih edilmiyordu. Ayrıca kim kalkıp iki karta para vermek ister, o da tartışılır. Toparlayamadım bir türlü cümleleri ama demek istediğim vereceğiniz paraya değecek bir kart da yoktu piyasada Crossfire'a yönelik. Radeon HD 4770 tek kullanıldığında 4830'un yerini aldığı gibi, 4850'lere doğru hafiften uzanıyor, yer yer bizi fazlaca şaşırtıyordu. Crossfire'la şaşkınlığımızın artacağına emindik. Emindim. Hep çoğul kuruyorum cümleleri hep çoğul. Bıraktılar koca atölyede tek başıma, alışamadım hâlâ.

ATI Radeon HD 4770 ve Asus EAH4770 Formula'yı sistemimize taktık. En büyük korkum bir Code 43 engeline takılmaktı. Bildiğiniz gibi Crossfire, SLI sistemlerde ve çift GPU kullanan ekran kartlarında sık sık başa gelen bir durum bu. Windows bir şekilde bu GPU'ların düzgün çalışmadığına kanaat getiriyor ve iki grafik işlemciyi de devre dışı bırakıveriyor. Gerçi ATI bu konuda çalışan bir yama yayınladı. Son Catalyst sürücülerine de bu yamayı haliyle dahil etti. Evdeki sistemimde 4870x2'yle ağzım yandığından yine de çekiniyordum. Ayrıca bu aya girmesini planladığım bir GTX295 ekran kartında da Code 43 duvarına toslayıverdik ve Nvidia ürünlerinde bu sorunu çözebilmiş değilim henüz. Viva Windows. Hadi hayırlısı.

Crossfire sistemimizin *3DMark Vantage* testi sonunda verdiği GPU skoru tek 4770'ten %32 daha yüksek çıktı. Oyunlarda bu fark daha da açıldı. *Crysis Warhead* testinde düşük çözünürlükte fark %42'ye çıktı. Düşük çözünürlükteyse %33'te kaldı. *Far Cry 2*'de yüksek çözünürlükte %53 farkı görünce gözlerimiz büyüyor, yüksek çözünürlükte sadece %9'luk farkı görünce yine küçülüyordu. *World In Conflict*'te %50'nin üzerinde bir performans artışı yaratmayı becerirken, Crossfire Radeon HD 4770 en büyük başarısını *Unreal Tournament III* testindeki %63'lük farkla elde etti. Tek karta göre az ya da çok performans artışı sağlayacağını zaten biliyorduk Crossfire sistemin. Asıl şaşırtıcı olan ve mutlu eden Crossfire Radeon HD 4770'in 4000 serisi ağabeylerinin çoğunu testlerde geride bırakması, en kötü ihtimalle de kafa kafaya geldiğini görmek oldu. 2 adet 4770'in GTX275'le aynı kulvarda koşması, 4870 ve 4890'la açıktan dalga geçiyor olması beni oldukça eğlendirdi. Çünkü işi fiyat performansa döktüğümüzde, sonunda tavsiye edebileceğimiz Crossfire bir çözüm vardı karşımızda. Radeon HD 4770'ler piyasaya iyice yerleştiklerinde fiyat etiketleri 100$ barajına kadar seri bir şekilde gerileyecektir. 2 adet Radeon HD 4770'e vereceğimiz toplam 200$ karşısında, piyasadaki en ucuz GTX275 278$, en ucuz Radeon HD 4890 220$.

İki ekran kartı almanın elbette güç tüketimi konusunda ciddi bir dezavantajı var. Ayrıca yüksek çözünürlüklerde, düşük çözünürlüklerde gösterdiği başarıyı tekrarlayamıyor Radeon HD 4770. Fakat kalkıp bu ürünle Crossfire yaparsanız, ben dahil hiç kimse "ne yaptın sen ya" demez. Toparlarsak ATI'ın 40nm ekran kartı tam bir mücevher. Ucuz yollu canavar oyun sistemleri oluşturmak isteyen her kullanıcının da bir numaralı tercihi olacaktır, olmalıdır, olsundur.

BURADAN BİR GTX295 GEÇTİ AKLIMI ALDI GEÇTİ

Organize Sanayi'ye gelip toz toplamak zorunda kalan bir diğer ürün de MSI'ın N295GTX'i oldu. Garibim masanın yanında kalakaldı öyle. Ha oldu, ha olacak derken depoya da kaldırmadım aleti. Sabırla bekledi kenarda. Canavar falan ama gayet ağırbaşlı. Sırası gelip test sistemine girdiğindeyse kendini bozmadı, tozlanarak geçen haftaların hesabını sormak adına bir terslik yapmadı. Diğer GTX295'imizin

BİZ DE İNSANIZ, BİZ DE HATA YAPARIZ

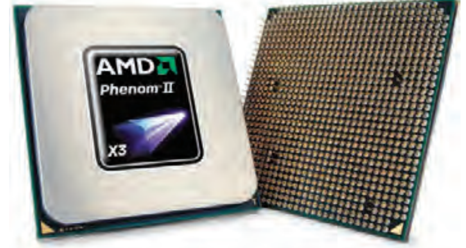
Test sisteminde gerçekleştirdiğimiz ilk testler sırasında Asus Rampage II Extreme anakartımızın hem işlemciyi hem bellekleri overclock ettiğini fark etmediğim için testlerin tamamını baştan yapmak zorunda kaldım. Bu sıcaklar canıma okudu benim. Kafa durdu iyiden iyiye. Bir çırak lazım artık bu atölyeye.

MSI N295GTX		
Crysis Warhead	1280x1024	48,94
	1680x1050	39,17
Far Cry 2	1280x1024	83,18
	1680x1050	66,33
World In Conflict	1280x1024	72
	1680x1050	65
Unreal Tournamnet III	1280x1024	217,61
	1680x1050	153,23
Grand Theft Auto IV	1280x1024	63,14
	1680x1050	64,14
3DMark Vantage	Total	H14227
	CPU	45690
	GPU	12685

aksine Code 43 problemi de yaşamadık çok şükür. En son ekran kartı testimizde en hızlı ekran kartı olarak karşımıza çıkan Asus'un GTX295'ine karşı zorlu mücadele içinde gayet hazır görünüyordu. Hızlı kartlarla test yapmanın keyfi bir başka gerçekten. Testler olabildiğince hızlı ilerliyor ve tüm günümü yemiyor. Dezavantajıysa yavaş kartlarda olduğu gibi testi başlatıp bitene kadar geçen bir iki saatlik süreyi kendime ayıramıyor olmam. Evet, dalga geçiyorum arada. Geçen ay dalga geçmeye pek fırsatım olmadı gerçi. Test sisteminin yeni parçaları bir türlü Organize Sanayi'nin yolunu bulamayınca ortaya çıkan sabit disk kıtlığından dolayı testler ertelenip durdu. Neyse geçmişte kaldı bu sorunlar Allah'tan.

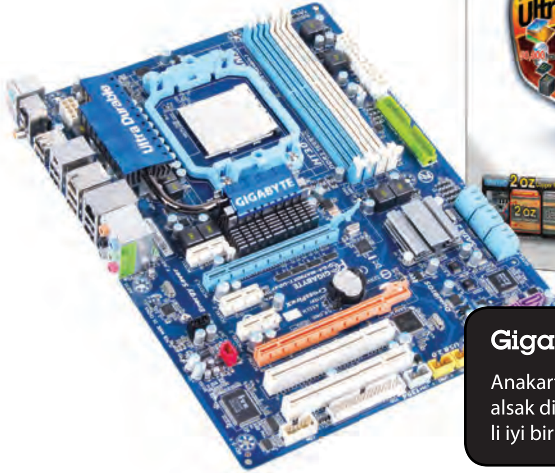
MSI N295GTX, Nvidia'nın referans tasarımını temel alıyor. Son kullanıcının performans ihtiyacını gidermekten çok, en hızlı benim demek için üretilen kartların fiyatları her zaman uçuk oluyor. N295GTX'in de durumu pek farklı değil. Firma tarafından bize gönderilen, tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı 687$ + KDV. Piyasada referans tasarımı kullanan 540$ civarında fiyat etiketine sahip GTX295'ler bulmak mümkün. Bütçeniz müsaade ediyorsa neden olmasın.

MSI N295GTX'in testteki tek gerçek rakibi Asus'un GTX295'iydi haliyle. *3DMark Vantage* testinde MSI sadece 54 puan fark yaratabilirken, *Crysis Warhead* testlerinde %7'lik bir fark yakalamayı başardı. *Far Cry 2*'de bu fark %3'e kadar gerilerken, *World in Conflict* testine geldiğimizde bu sefer Asus'un %7 daha fazla performans gösterdiğini gördük. Asus *Unreal Tournament III* ve *Grand Theft Auto 4* testlerini de önde tamamlamayı başardı. Aradaki farklar ciddi gibi görünse de iki firma da ürünlerinin suyunu sıkmış diyebiliriz. Yani ciddi bir fark yok iki kart arasında. Ayrıca Asus'un yer aldığı testten beri sürücülerin ve oyunların yeni yamaları çıktığını hesaba katmak gerekli. Bu iki markayı gönül rahatlığıyla alabilirsiniz uzun lafın kısası. MSI N295GTX'in bir artısı varsa o da iki DVI çıkışının yanında HDMI çıkışının da yer alıyor olması. Listenin alt sıralarını ATI ciddi şekilde sarsarken, tepelerde durum değişmiyor. Nvidia tek başına ve mutlu. Fakat aşağıdaki sarsıntı yukarıyı ne kadar etkiliyor, o ayrı bir yazının konusu. Sonuçta fiyat performans konusunda ATI halen yarışı önde götürüyor.



ARTAN İŞLEMCİLERİM

Ekran kartlarını aradan çıkarttığımıza göre, diğerlerine göre biraz daha uzun süredir geride bıraktığımız işlemcilere bakabiliriz. Ekran kartlarından daha fazla toz topladıkları gibi test için yeni sabit disk ve monitörden fazlasına ihtiyaç duyduklarından dolayı onların





Gigabyte MA790XT-UD4P

Anakart ve işlemcisini yakan Berkant'a ne alsak diyorduk, hızır gibi yetişti. 790 çipsetli iyi bir anakart arıyorsanız kaçırmayın.

AMD PHENOM II X2 550		
Crysis Warhead	1280x1024	15,56
	1680x1050	10,25
Far Cry 2	1280x1024	22,29
	1680x1050	16,17
World In Conflict	1280x1024	10
	1680x1050	10
Unreal Tournament III	1280x1024	74,5
	1680x1050	60,73
Grand Theft Auto IV	1280x1024	40,21
	1680x1050	37,57
3DMark Vantage	Total	H4355
	CPU	5164
	GPU	4238

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	MSI N295GTX	ATI RADEON HD 4770	ASUS FORMULA 4770	ATI RADEON HD 4770 CROSSFIRE	ASUS ENGTX275	ASUS EAH4890
Crysis Warhead	1280x1024	48,94	14,89	15,23	25,91	30,9	27,1
	1680x1050	39,17	7,75	7,79	11,56	23,72	21,78
Far Cry 2	1280x1024	83,18	26,1	23,37	49,67	54,64	42,99
	1680x1050	66,33	8,31	12,6	13,71	47,75	35,21
World in Conflict	1280x1024	72	32	32	57	57	53
	1680x1050	65	26	26	48	51	45
Unreal Tournament III	1280x1024	217,61	62	61,71	162,98	145,84	148
	1680x1050	153,23	61,71	61,99	119,79	126,06	118,62
Grand Theft Auto IV	1280x1024	63,14	58,07	58,71	60,72	64,15	59,78
	1680x1050	64,14	48,42	48,43	59,02	60,35	53,86
3DMark Vantage	Total	H14227	H4726	H4803	H7536	H8757	H6987
	GPU	12685	4160	4230	6776	7651	6255

bekleyişi biraz daha sancılı oldu diyebilirim. Sadece Organize Sanayi ve oyun incelemeleri bir ayımı dolduruyor olsaydı pek sorun olmazdı sanırım. Bir şekilde vakit ve ürün bulur yapıverirdim testlerini. Ama işler hiç de göründüğü gibi değil. "Donanım Bey o bozuldu", "Donanım Bey internetim yok", "Donanım Bey otur iki laflayalım" ve benzeri şekillerde işimden edildiğim gibi, ofisin ciddi donanım ve yazılım ihtiyaçlarıyla da boğuşmak durumunda kalıyorum. Ayrıca komşularımız da pek rahat bırakmıyor. Hayır çevre binalarda yaşayan güzel insanlardan bahsetmiyorum. Bahçemizi mesken bilen börtü böcekten bahsediyorum. Geçen ay giriş yazımda da değinmiştim bu problemime. Evet şahsıma özel bir problem diyebilirim neredeyse. Isırmayan böcek, sokmayan sinek kalmadı iki ayda, iliğimi kemirdi namussuzlar. İşlemci diyorduk neyse…

AMD'nin Phenom II'leri Organize Sanayi'ye daha önce uğramıştı. Dragon platformundan bahsederken bir iki ufak test de yapmıştık hatta. Hemen sonrasında gelen işlemciler-

AMD PHENOM II X4 955		
Crysis Warhead	1280x1024	14,85
	1680x1050	10,14
Far Cry 2	1280x1024	21,13
	1680x1050	16,19
World In Conflict	1280x1024	31
	1680x1050	26
Unreal Tournamnet III	1280x1024	83,63
	1680x1050	62,58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	54,21
	1680x1050	46,28
3DMark Vantage	Total	H4617
	CPU	10950
	GPU	4190

se sayfalardır anlattığım gibi sıra bekleyip durdular. Testlere girişmeden önce sistem bileşenlerini belirlemem gerekiyordu ki elimde AMD bir anakart mevcut değildi. Yazının girişinde de belirttiğim gibi Gigabyte'ın MA790XT-UD4P'si Asus'un Crosshair III Formula'sından bir iki dakika önce girince ofise, testte onu kullandık. Asus Crosshair'in kalbini kırmadık elbette. Sanayi girişinde görebilirsiniz kendisini.

Gigabyte MA790XT-UD4P'yi ambalajından çıkartıp biraz inceledik haliyle. AMD 790X çipsete sahip ürünün üzerinde iki adet PCI-E yuvası dikkatimi çekti önce. x16 çalışan bu yuvaların ikincisi Crossfire yapmanız durumunda x8 olarak çalışıyor. Kartın üstünde ayrıca 2 adet PCI ve 3 adet PCI-E x1 yuvası yer alıyor. Incık cıncık kartlarınız varsa sisteminizde kullanamadığınız bol bol yer var yani. DDR3 destekli anakartımız üzerinde 4 adet bellek yuvası bulunuyor. Ultra Durable logolu soğutucu kuzey köprüsünün ısısını kontrol altında tutarken, güneyde biraz yalnız görünen bir diğer soğutucu daha kullanılmış. Arka panele baktığımızda PS2 fare ve klavye bağlantı noktaları yanında 8 USB bağlantı



KORKUYORUM

Kuzeyde T240 tepesi, kuzeydoğuda test sistemi dağı. Doğudan güneye doğru Asus VK246H birlikleri ve AMD test sistemi bölüğü arkamı çeviriyor. Kuzeybatıdan güneye doğruysa dizüstü akıncıları ve inceleme ürünleri atlı birlikleri etrafımı kuşatıyor. Kapana kısıldım. Bu kez kaçış yok sanırım. Atölye Alex Mercer olup consume edecek beni gibi geliyor. Son dakikalarımda aklımda bir tek onun sesi var ve diyor ki, "Kaan Yazılar Nerede!"





SAPPHIRE RADEON HD 4830	ASUS EAH4850 TOP	SAPPHIRE RADEON HD 4870 TOXIC	SAPPHIRE RADEON HD 4870 X2	GIGABYTE GTX260	ASUS GTX285 TOP	ASUS GTX295
14,91	17,56	22,5	39,39	25,07	32,61	45,66
8,39	9,58	10,78	33,08	19,88	29,19	36,89
22,8	24,96	24,58	62,46	43,38	54,54	80,02
10,67	13,55	29,03	50,79	38,15	48,07	64,38
32	39	51	67	52	62	77
26	32	42	65	45	57	72
87,43	106,01	142,27	225,8	132	171,13	234,43
64,97	78,42	105,93	191,86	108,89	145,66	201,58
43,85	42,69	60,01	59,06	58,74	62,67	64,81
34,89	52,32	52,3	56,42	56,37	58,1	64,61
H3896	H5151	H6355	H11193	H7236	H9772	H14180
3409	4574	5662	10358	6304	8365	12631



MSI N295GTX

MSI'ın GTX 295'i tabloyu şöyle bir sarsıp geçti. Nvidia'nın amiral gemisini referans tasarımından uzaklaşmadan üreten ve piyasaya süren MSI'ın tek bir kusuru varsa oda kutularda kullandıkları amcalar. Tamam ürün canavar gibi deyip duruyoruz ama bu kadar da ciddiye alınmaz ki herşey.

noktası, ethernet girişi, firewire bağlantı noktalarını görüyoruz. Gigabyte'ın ömrü uzatan, dayanıklılığı artıran tüm üretim teknolojilerinden de nasibini alan anakartımızın fiyatını da görünce yüzüm iyiden iyiye gülüyor. Test boyunca hiçbir sorun çıkartmayan, gayet iyi performans sergileyen bu anakartın fiyatı 136$ + KDV. Bana oldukça makul geldi. Uzun süre sorunsuz çalışacağından da eminim. Öyle de bir iletişimimiz var kendisiyle.

Bu gayet başarılı anakartla birlikte test etmek üzere elimizde iki işlemci bulunuyor. Biri yukarılardan diğer aşağılardan haber getiren işlemcilerimiz sayesinde fiyat performans farklarını da kolayca ortaya koyabileceğimizi düşünüyorum. Çünkü bir sonraki işlemci testimize kadar ağır bir karşılaştırma yapma şansımız olmayacak gibi görünüyor. Biraz da bu yüzden test sistemini toparlarken elimdekilerin en iyisini kullanacağım diye zorlamadım fazla. Önümdekilere baktığımda fiyatı oldukça uygun ve performansı yüksek, ekonomik bir oyun sistemi oluşturma ihtimalini gördüm.

Phenom II X2 550 testini gerçekleştirirken yine bu yazıda yer verdiğimiz Asus EAH4770 Formula'yı kullanmayı uygun gördüm. Bellek olarak Kingston HyperX 2GB DDR3 kitini tercih ettim ve ortaya çıkan sistemle benchmark'lara giriştim. İlk testimiz olan *3DMark Vantage*'da işlemcimiz 5164 puan alarak Intel i7 945 Extreme'in yaklaşık 15000 puan arkasında kaldı. Korkunç görünen uçurumun iyi bir yanı vardı elbette. Çünkü biz bu uçurumdan yuvarlanmadık aşağıya. *Crysis Warhead* testlerinde Asus ekran kartımızın test sisteminde verdiği skorların çok az gerisinde kaldı sistemimiz. Aradaki fark düşük çözünürlükte %2, yüksek çözünürlükteyse %24'tü. Testlerde en yüksek detay seviyelerini ve 8x FSAA kullandığımızı hatırlatayım. Test sırasında yine bu ay incelediğimiz Asus VK246H monitörü kullanıyordum. 16:9 geniş ekran, başarılı bir 24" monitör. Doğal çözünürlüğü olan 1920x1080'de FSAA'yı ve gölgelendirmeleri kapatarak oyunu rahatlıkla oynayabildim. Grafiklerden daha fazla ödün vermek istemediğim için çok kalabalık çarpışmalarda yaşadığım kısa süreli düşük saniye kare oranlarına tahammül ettim. Kısacası tatmin edici bir performans alabildim oyundan.

Far Cry 2 testinde de, *Crysis Warhead*'de elde ettiğime benzer performans farkı çıktı iki sistem arasında. Testin en hüzünlü anı, işlemciye en çok yüklenen oyunumuz *World in Conflict* testinde yaşandı. Her iki çözünürlükte en yüksek ayarlarla 10 saniye/kareyi geçemedi sistemimiz. Böylece düşük çözünürlükte %69, yüksek çözünürlükte %62 fark yemiş oldu. *World in Conclict* aynı ayarlarla HD çözünürlüğünde genel olarak düzgün çalışsa da ortalık karıştığında düşen saniye kare oranına ben dahi tahammül edemedim. Oyunun ayarlarını ortalara kadar düşürdükten sonra keyifli bir hale geldi. Sıra *Unreal Tournament III* testine geldiğindeyse işin rengi biraz değişti. 1280x1024 çözünürlükte enteresan bir şekilde AMD sistemimiz test sisteminden %18 daha yüksek performans verdi. Hemen notlarımı karıştırdım ve skorları tabloya yanlış geçirip geçirmediğime baktım. Üşenmedim, iki sistemde de *Unreal Tournament III* testlerini tekrar yaptım. Sonuç değişmedi. Yüksek çözünürlükteyse Asus EAH4770 Formula'lı test sistemimiz %3 kadar öne geçebildi. Tüm bunlar ne anlama geliyor, testler hakkında konuşmayı bitirince yorumlayacağız. Hatta ufak bir de alışveriş görünüyor yolun sonunda.

Bir sonraki testimiz *Grand Theft Auto IV*, test sistemimizin mutlak galibiyetiyle sonuçlandı. Elbette test sistemimiz bu duruma pek sevinemedi. Çünkü %32'lik performans farkı iki sistem arasındaki fiyat farkını kapatmaya yetmiyordu. Zaten *3DMark Vantage*'ın toplam skoruna baktığımızda işlemci puanları arasındaki uçuruma rağmen yıkılmaz test sistemimiz sadece 448 puan, yani %10 daha iyi performans gösterebilmişti. Düşük bütçeli sistem oluşturmak isteyen arkadaşlar için bir iki tavsiyemiz olacak sanırım az sonra.

Teste aldığımız bir diğer işlemciyse AMD Phenom II X4 955'ti. Çift çekirdekli X2 550'den sonra AMD'nin amiral gemilerinden biri olan 4 çekirdekli işlemcisinin test sistemimizin canına okumasından çekinir olduk bir anda. Olmadık gerçi de, heyecan olsun işte. *3DMark Vantage* bizi pek şaşırtamadı. Test sisteminin işlemcisinin yaklaşık %50 gerisinde kaldı X4'ümüz. Fakat oyun testlerinde durum farklıydı. *Crysis Warhead* testinde sadece %3 geride kalırken, X4 *Far Cry 2* testinde yüksek çözünürlükte %23 gibi büyük bir farkla öne geçti. *World in Conc-*

	GIGABYTE MA790XT-UD4P	ATI RADEON HD 4770	ASUS EAH4770 FORMULA
Performans:	5	5	5
Fiyat:	4	4	-
Artılar:	Tüm ihtiyaçlarınızı karşılayabilen Crossfire destekli kaliteli bir anakart	Yüksek fiyat performans oranı, 40nm nimetleri	Yüksek fiyat performans oranı, 40nm nimetleri
Eksiler:	Yok	Yok	Formula esprisi çok tutmamış, bir zararı yok elbette
Üretim:	Gigabyte www.gigabyte.com.tr	AMD.ATI amd.ati.com	Asus www.asus.com.tr
İthalat:	Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr	-	Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı:	136$ + KDV	129$ + KDV	Belli Değil

lict testinden kafa kafaya çıkarken *Unreal Tournament III* testinde düşük çözünürlükte %27 oranında daha iyi bir performans gösterdi. Son testimiz *Grand Theft Auto IV*'te test sistemi burun farkıyla önde bitirdi turu.

Bu işlemcilerin teknik detaylarına dalmadan, gayet basit bir şekilde konuşalım şu işi. Biz oyuncuyuz, sabah akşam oyun oynuyoruz. Donanımlarımızı oyunlara göre belirliyoruz. Bu işlemciler arasında farklı uygulamalarda ciddi performans farkları olabilir. Biz şu anda bunlarla ilgilenmiyoruz. İyi bir oyun bilgisayarı dediğimiz aletlere harcadığımız para ortada. Ama gerçekten bu kadar para harcamamız gerekiyor mu? Üreticileri kızdırmak gibi bir amacım ya da arzum yok elbette. Ama hayır, bu kadar para harcamamız gerekmiyor artık. AMD ve ATI'ın birlikteliği aynı prensibi benimsemiş olmaları cidden hoşuma gidiyor. En hızlıya kasmak yerine oyuncuları mutlu edecek ürünlerle karşımıza çıkılması bizim de işimize gelmiyor mu zaten? Tüm derdimiz fiyat performans oranı değil mi?

Hatırlarsanız 339$'lık bir PC toparlamış ve *GTA IV* oynamıştık üstünde. Şu anda yaptığımız şey bütçeyi düşürmeye uğraşmak değil tabii ki ama 100$'lık bir işlemci ve 100$'lık bir ekran kartıyla günümüz oyun teknolojilerini sonuna kadar değerlendirebiliyor ve oyunları grafik kalitesinden feragat etmeden oynayabiliyorsak, neyleyim 3000$'lık bilgisayarı?

RAKAMLAR ÇOK YUVARLAK OLMADI MI KAAN USTA?

Oldu sanırım. Temize çekelim. Düşük bütçeli sistem toparlamak istiyoruz değil mi? Bu ay incelediğimiz ıvır zıvırı da beğendik. AMD Phenom II X2 550'nin bize gönderilen tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı 116$ + KDV. Benim piyasada en düşük bulabildiğim fiyatıysa 111$ + KDV. Piyasada bulabileceğiniz en ucuz Radeon HD 4770'in fiyatı 120$ + KDV. En ucuz Gigabyte MA790XT-UD4P'yse 136$ + KDV. 2GB Kingston HyperX DDR3 bellek kiti 62$ + KDV. Bana sistem sorup duruyorsunuz mail atıp. Elimizdeki sistemin fiyatı 429$ + KDV şu anda. 500W bir güç kaynağı bu sisteme fazlasıyla yetecektir. Düzgün de bir kasa seçtikten sonra, maksimum 650$'a kasanın kapağını kapatabilir, sonra da deliler gibi oyun oynayabiliriz artık. Evde kullandığım sistemin enerji tüketimini, para olarak karşılığını ve verdiği performansı düşündükçe zıvanadan çıkıyorum. Çift çekirdekli giriş seviyesi bir işlemci, orta seviye bir ekran kartı ve 2GB bellek benim tüm ihtiyaçlarımı karşılayabiliyor. O zaman biz neden kasıp duruyoruz durmadan daha hızlısını alacağım diye? Kendime soru sorup duruyorum. Sonu gelecek gibi de görünmüyor. Bir yere bağlayalım artık.



USTANIN BAKIŞ AÇISI

Bu ay pek çok soruya cevap bulduk. Bir kısmı aklımızda bile olmayan sorulardı. Örnek mi? Hmmm mesela, bir usta bir ayın %95'ini atölyeden çıkmadan geçirirse hayata bakışı değişir mi? Gördüğünüz gibi değişmekle kalmıyor, biraz kaykılıyor, yamuluyor, az biraz buğulanıp odağını yitiriyor. Tapir kesin beddua etti arkamızdan. Bunu bilir bunu söylerim. Hale bak, birinci şahıstan resim alıyoruz soldan soldan bakıyor. Sağ lobu yedik bitirdik sol tarafına sarkmışız beynin.

BAĞLAMA HAVASI

Geçtiğimiz ay komik bir aydı uzun lafın kısası. Elimdeki ahım şahım donanımlara bakıp kendimden utandım. Fiyat performans diye ortalığı yıkarken deli gibi enerji tüketen canavar ötesi test sistemine bakıp hayıflandım. Bir format macerası sırasında giden dosyalarıma, yıllardır oynadığım oyunlardan aldığım ekran görüntülerine ve videolarıma ağladım. Etrafımı çeviren 3 ekrana, kocaman kasaya ve çevreme saçılmış onca donanımın arasına ne kadar gömüldüğümün biraz daha farkına vardım. Organize Sanayi'nin kimsesiz atölyelerini elektronik eşyalarla doldurup yalnızlığımı azaltmaya uğraştım durdum. Beklediğim ilgiyi maalesef hiç sevmediğim bir canlı türünden, haşerattan gördüm. Neredeyse bir ay boyunca atölyeyi terk etmeyerek yeni bir rekora imza attım. Uyurken horlamak yerine "dıdı" dediğim gün, cep telefonlarını çekmeye başladığıma kanaat getirdik hep birlikte. "Toprakta yürüyünce elektriğini boşaltacağına baz istasyonu görevi görüyorsun" diye dalga geçtiler. Ama olsun biz biliyoruz ki *(bağlayamamak mevzuyu -Serp.)* daha ucuza daha güçlü sistemler oluşturabiliyoruz artık. 100$'lık bir işlemci tüm ihtiyaçlarımızı gidermeye yetiyor da artıyor bile. Ekran kartları artık daha güçlü ve daha ufak tefek çıkıyor karşımızda. Parola 100$ olmaya başladı. Hiçbir bileşene 100$'dan fazla para harcamadan mutlu edebiliriz kendimizi. Öyle bir şey işte. *(Tamam Kaancım anladık biz seni, artık kendini yorma, tatile falan çık, oradan yazarsın yazıları =).. -Serp.)*

AMD PHENOM II X2 550	AMD PHENOM II X4 955	MSI N295GTX
5	5	5
4	3	1
Yüksek fiyat performans oranı	Yüksek performans	Yüksek performans, ısınma sorunu yok
Yok	Yok	Fiyat Fiyat
AMD amd.ati.com	AMD amd.ati.com	MSI www.msi.com.tr
Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr	Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr	Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr
116$ + KDV	272$ + KDV	687$ + KDV













Tapir Usta: Yapım Aşamasında

TAPİR USTA: THE DEADLY ALLIANCE

Kapıdan kovsanız bacadan giren, ofisin kimilerine göre tatlı kimilerine göre gayet harbici belası Tapir Usta'nın varoluş hikâyesidir bu. Bir tek kareye sığan emek bir kenara, asıl olan ardındaki gizli dünya, diğer bir deyişle ardı arkası kesilmeyen gülüşmelerdir. Bazen de "ofiste neler oluyor" sorusuna gelen bir cevaptır, o ay yakalanan donuk bir karede. Öyle ya da böyle Tapir'dir, ne yapsa yeridir.

KOMPOZİSYON

Ayın olayları direkt olarak etkiler Tapir'i. Ayın konusu genellikle ofiste gelişen olaylardan yola çıkarak belirlenir. Toplantı anında çekilmiş güzel bir resim olabilir bu, ya da bir oyun üzerine yapılan artık suyu çıkmış bir sohbet. Tapir kompozisyonuyla ilgili fikirler, tıpkı Tapir'in kendisi gibi olmadık bir yerde, olmadık bir zamanda ortaya çıkabilir. Mesela ciddi bir editör toplantısında (e ne yapayım ama Serpil, seni dinlemediğimden değil de birden Tapir geliveriyor aklıma işte)…

Dağda bayırda yalnız bıraktığımız Tapir, en basit yakınlık gösterisinden yüz bulup tepemize çıktığı için bu ay biraz ürkütelim dedik. *Fight Night Round 4*'ün etkisi üzerimizdeyken önce boks eldivenleri çıktı ortaya. Bir boksör yetmez bu canavara dedik ve hokey malzemelerimi giyip ben de girdim ortama.



ÇEKİM

Dikkati Tapir kadar kolay dağılan tavşan sever kameramanımız Berkant'ın konuya odaklanmasını bir süre bekledikten sonra, yaratılacak sahne ekiple paylaşılır ve denemelere başlanır. Her pozdan sonra bir 20 dakika gülünür. Böylece asla geri kazanamayacağımız çok değerli vaktimiz kısmen boşa harcanmış olur. Üstünde çalışacağımız doğal bir tablo olmadığından bir de konu mankenine ihtiyaç vardır. Erden badi badi gelir ve Tapir'in dublörlüğüne soyunuverir. Bir daha güleriz.







Boksör Faruk bu sahnede bir şeylerin eksik olduğunu tespit eder ve kâğıt havludan dişlik yapmak üzere lavaboya doğru yol alır. Bize bir şey demediği için boş boş bakarız arkasından. Geldiğinde dişliği hazır, ağzı kurudur. Fena emiyor bu kâğıt havlular sıvıları. Tapir'i yani Erden'i tepiklemeye başlarız böylece. Kafasını camekândan çıkartmayı başaran Berkant da kamerasını şakır şukur konuşturmaya başlar. Verandanın kapıları açık olduğundan, köpeklerini gezdirmeye çıkan Göksu sakinleri evin içinde biri atletli, biri kask ve sopalı, diğeri boks eldivenli tuhaf adamlara bakıp türlü anlamlar çıkartmaya çalışırlar. Çıkartamazlar.

Fotoğraflar çekilip kahkahalar azalınca bilgisayar başına geçilir ve Tapir öncesi hazırlıklar yapılır. Fotoğraf temizlenir, kesilir, koparılır, parçalanır. Arada Tapir'in dükkânına uğranıp yeni kareler çekilir. Hiçbir çekime şahsen katılmayan Tapir, sadece dükkânında uysal ve daha az utangaçtır. Resimleri bir araya getirilir ve varsa konuşma balonları eklenir. Tüm işlemler tamamlandıktan sonra son bir temizlik için kreatif direktörlüğü ve Tapir'in dublörlüğünü üstlenen Erden'in ellerine teslim edilir kompozisyon. Tüm bu süreç zarfında ofis ahalisinden çevrede kim varsa çalışma gösterilir, kim ne kadar güldü, ölçülür ve not edilir. Son kalite kontrolünü Sinan gerçekleştirir. Sinan midede başlayıp gökyüzünde biten o meşhur kahkahasını attıysa, Tapir Usta hazır demektir. Yapımda emeği geçen herkese tek tek teşekkür edilir. Credits kaymaya başlar ekranda. Ben de kayıyorum aşağıya doğru ufaktan, uykum geldi valla.

Yazan&Montaj…………Kaan ALKIN
Kameraman……………..Berkant AKARCAN
Tapir Usta…………………Watto USTA
Tapir Stunt Double……Erden GÜMÜŞÇÜ
Konuk Boksör…………… Faruk Furkan AKINCI
Kalite Kontrol……………Sinan AKKOL

PAZAR YERİ



MİS GİBİ BAHÇE İŞLEMCİLERİ GELDİ ABLA – KAAN ALKIN

Bu ayın enteresan iki olayı var. Birincisi bu satırlar sizin de fark edeceğiniz gibi Wall Street Journal'dan derlenmiş gibi olmayacak bu defa. Olgay'ımın yokluğundan kaynaklanıyor bu durum. Olgay nerede bilemiyoruz; Sibirya, Kanada ya da Tophane'de olabilir. İlki kadar olmasa da ikinci enteresan durum, yaptığımız testler sonucunda bir kez daha vardığımız "ekonomik sistemler yeter de artar bile" tezi.

AMD Phenom II X550'yi bu ay test ettik. Test sisteminde kullandığımız bellek, anakart ve ekran kartı bu işlemciyle beraber yeni ekonomik sistemimizi oluşturdu. Minimum fiyatımız biraz daha düştü böylece. Eskiden daha ufak olan elektronik cihazlar daha pahalı olurken şimdi bazı teknolojiler ufaldıkça fiyatları da ufalıyor, buna karşılık performansları ve becerileri de artıyor gittikçe.

Ekonomik sistemimizin bu ay hem fiyat hem de performans konusundaki atılımını 40nm grafik işlemcili Radeon HD 4770'e borçluyuz bir bakıma. Düşük bütçeye sahip Oyungezerler, size sesleniyorum: Sistem topluyorsanız bu ürünü arayın, bulun, deneyin. Yazı boş geçirmeyin.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X2 550			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(m) 113$	(f) 119$	(o) 123$	(m) 176$	(e) 189$	(f) 195$	(j) $1179		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(m) 136$	(j) 141$	(a) 148$	(f) 150$	(e) 155$	(a) 159$	(m) $415	-	(o) $435
Bellek	Kingston HyperX 2 GB (2*1) 1375 MHz DDR3 RAM			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	(f) 62$	-	(e) 71$	(e) 89$	(f) 92$	(h) 98$	(m) $325	(f) $349	(h) $379
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4770			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Zotac GTX 295		
		(p) 126$		(m) 245$	(f) 259$	(e) 274$	(m) 555$	(f) 579$	(l) 589$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(e) 60$	(f) 61$	(m) 63$	(j) 81$	(l) 84$	(f) 85$	(j) $306	(m) 312$	(f) 314
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(e) 21$	(o) 22$	(f) 25$	(e) 21$	(o) 22$	(f) 25$	(m) 219		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt		
	(e) 59$	-	(b) 65$	(e) 90$	(l) 108$	(f) 109$	(m) 229	(f) 239	(b) 249
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(c) 63$	-	(e) 68$	(g) 109$	(m) 116$	(l) 120$	(m) 239$	(o) 273$	(l) 278$
Toplam Fiyat	Min 578$			Min 961$			Min 3467$		
	Max 689$			Max 1065$			Max 3642$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim (p) Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 74$	(e) 29$	(o) 30$	(b) 102$	(a) 115$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(h) 149$	(c) 155$	(b) 499$	(c) 512$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(f) 23$	(e) 24$	(f) 20$	(m) 22$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 76$		(e) 97$	(c) 102$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(b) 147$		(o) 174$		(e) 169$	(m) 183$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T240HD	
	(f) 133$	(o) 139$	(m) 199$	(e) 202$	(j) 272$		(m) 455$	(f) 465$



TAMİR ATÖLYESİ



Olgay'ı yine kaybettik. Bu sefer nereye saklandı, ne yapar ne eder, hiç bilmiyoruz. Belki Tapir aldı götürdü, satamadan getirir. Ya da Jedi'ın biri alır Olgay'ı Tapir'in yanından, başımıza Darth Vader kesilir, bilinmez. Olgayım yuvana dön, keşfedecek bir şey kalmadı gezegende. Hepsini senden önce bulup çıkartmışlardı valla. Olgay'ın yokluğunda pek bir şey olmadı bu ay neyse ki. Sıcaktan bunalan bendenizin zaten pek hali yoktu olay çıkartmaya. Bu yüzden sakin sakin monitör seçtik, sistem topladık, donanım@oyungezer.com.tr'ye gelen mektupları bir bir cevapladık, ne kadar az insanın sistemiyle sorun yaşadığını görüp hem şaşırdık hem de sevindik. Allah bozmasın diyeceğim ama bize yazın kardeşim aaaaa.

DIRECT ME X ON

Merhabalar Olgay Abi,
İnternette dolaşırken Windows XP için DirectX 10 diye bir şey buldum. Yüklemeden önce size de danışmak istedim. Farklı forumlardan da araştırdım ama bulduğum tek şey insanların Vista vs XP kavgası oldu. Radeon HD 4850 ekran kartım var, eğer ben bunu yüklersem DirectX 10 kullanabilir miyim? Bilgisayarımda sorun (çökmesi, oyunların çalışmaması vs.) çıkartır mı?
Şimdiden cevabınız için teşekkür ederim.
Burak TÜRKERİ

Burakçım Selam,
O web sitelerini ve forumları biraz daha karıştırırsan, özellikle yakın tarihli mesajları atan kullanıcıların mesajlarının tamamının "biz bunu nasıl kaldıracağız" sorusundan ibaret olduğunu göreceksin. Şahsen çekmedim, kurmadım, denemedim. Zaten biraz gereksiz değil mi sence de? Yeni Windows çıktı çıkacak. Vista iyice olgunlaştı bu arada. Yaşını başını almış XP için hiçbir zaman düşünülmeyen DirectX 10'u olmadık yollardan dahil etmek gerekli mi işletim sistemine? Kesin bir yerden sorun çıkartacaktır. Ha yüzde yüz güvenli ve yasal bir yol bulan varsa bize de haber versin. Duyuralım herkese. Bence sen hiç bulaşma Burakçım.

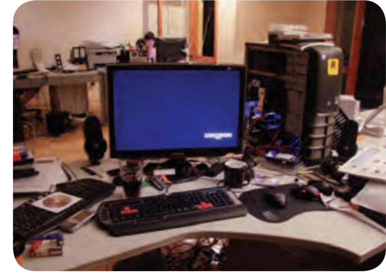
İDEAL SİSTEM DEDİĞİN

Selam Oyungezer Ailesi ve pek tabii Tamir Atölyesi,

Tapir Usta: DEADLY ALLIANCE - SEASON FINAL

EPIC FAIL

Test sistemini biliyorsunuz, son zamanlarda garip işler açmaya başladı başıma. En son bombası da durduk yerde ekran kartına kafayı takması oldu. 10 dakika önce düzgün çalışan ekran koruyucu, bir anda sapıtıp gördüğünüz alakasız mesajı vermeye başladı. Seçili ekran koruyucu ahım şahım bir şey de değil hani, Windows Vista'yla gelen standart koruyuculardan. Neyse efendim, verilen mesajı tercüme etmek gerekirse; "ekran koruyucu çalıştırılamıyor, çünkü daha yeni bir ekran kartına ya da Direct3D uyumlu bir ekran kartına ihtiyacı var". Sistem çökmedi, sürücüler güncel ve çalışıyor, Allah Allah, bu bir lahana turşusu olsa gerek. Güzel kardeşim, ben bu ekran kartıyla full HD full detay *Crysis* neyin oynuyorum, aynı anda 7 *Star Wars Galaxies* hesabımı açıyorum, sırf zevkine GPU'nun birini açıp birini kapatıyorum. Koca test sistemi bu, manyak mısın nesin? Ne Direct3D'si? Dangoz bir ekran koruyucuyu 600 dolarlık ekran kartıyla nasıl çalıştıraman! Kendine gel bi be! ATI Radeon HD 4807 x2 o ekran kartı. Kartın adında o ekran koruyucunun kodundan fazla karakter var bir kere. Oh! Ter bastı valla.



Yayın hayatınıza ilk başladığınız günden itibaren sizi takip etmeme rağmen bu size ilk mektubum. Bunun nedeni ÖSS'nin kazasız belasız geçmiş olması ve yepyeni bir PC aşkıyla yanıp tutuşuyor olmam. Bilgisayar toplamak istiyorum ama bazı konularda kararsız kaldım ve size birkaç sorum var. Sizi yormadan hemen sorulara geçmek istiyorum zira okuyunca bayağı bir yorulacaksınız. Uğraşınız için şimdiden teşekkürler.
5 yıllık PC'mi artık emekli etmek istiyorum. Yeni toplayacağım PC için maksimum bütçem 1800$ civarı olacak. Kendimce birkaç donanım buldum. Bunlar Intel Core 2 Duo E8400, ASUS Maximus II Gene, Team Xtreem Dark PC2 8500 DDR2 4GB Dual Kit, Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5, Samsung 2x1TB Sata2 32MB(RAID), OCZ StealthX-stream 600Watt, AeroCool AeroRacer-Pro, Samsung 20X DVD-RW, Logitech G15 klavye, Logitech G5 fare (*OGZ İdeal Sistem*den hafif esinlenmiş olabilirim).
1- Mayıs ayında verdiğiniz geniş kapsamlı monitör rehberine rağmen Samsung T220, AsusVH242H, Samsung T240 arasında kararsız kaldım. Bunların fiyatlarını yazarsanız sevinirim, benim yukarıdaki parçalarla birlikte para sınırını zorlarlar mı?
2- Ben overclock yapmayacağım. Bunun için güç kaynağı sisteme yeter mi yoksa fazla mı gelir? Eğer fazla gelirse daha uygun bir güç kaynağı tavsiye eder misiniz?
3- Radeon HD 4890'nın modifiyeli modellerini beklemeli miyim yoksa bu da idare eder mi?
4- Bu donanımlar dışında almamı tavsiye ettiğiniz başka donanımlar var mı (ses sistemi dışında)? Ayrıca yazdığım donanımları da tavsiyeleriniz doğrultusunda para sınırını aşmayacak biçimde değiştirebilirim.
Kerem KATLIOĞLU

C Selamlar Kerem
ÖSS engelini aştığına sevindim. Umarım yaz boyunca rahat bir soluk alabilirsin ve bol bol oyun oynayabilirsin. Ayrıca merak etme, biz yorulmamaya programlandık. Hiçbir şeycik olmaz. Gayet güzel bir sistem oluşturmuşsun kendine. Söylenecek pek fazla bir şey yok ama daha ucuz bir anakart tercih edip daha iyi bir işlemci alabilirsin mesela. Intel Core 2 Duo E8400'le, Quad Core Q9450 arasında 50-60$ fark var. Asus'un P5Q serisi anakartları da 110$'dan başlıyor. Elbette 4 çekirdekli işlemciyi tercih edersen biraz daha güçlü bir güç kaynağı almanı tavsiye ederim. 600W yeterli olacaktır gerçi. Fakat sisteme alacağın 2x1TB Samsung sabit disk dışında ne bağlayacağını bilemiyorum. Ucu ucuna güç ihtiyacı giderilmez.

Monitör mevzusundaysa arada kalman normal. En uzun süre kullanacağın donanımların başında geliyor monitör. Ben T serisi bir monitör kullanmaktayım ve oldukça memnunum. Samsung T220 şu anda 272$'a piyasada bulunabiliyor. Asus VH242H'ın fiyatı 363$. Samsung T240 fiyatıysa 375$. Bu ürünlerin üçü de oldukça başarılı ve yüksek performansa sahip. Burada karar vermen gereken 22 mi yoksa 24" bir monitöre mi ihtiyacın olduğu. 22" dersen zaten T220'yi alıp gideceksin. 24" dersen VH242H 16:9, T240'sa 16:10 geniş ekran. Belirleyici özellik olarak buna bakabilirsin mesela. Ben sanırım T240'ı alır giderdim yine de. 16:9'lar bozuyor beni masaüstünde. Ya da bir alttaki sorunun cevabına da bakabilirsin.

Ekran kartı seçimindeyse bir sorun yok. Modifiye modelleriyle referans modeli arasında genellikle soğutma sistemi dışında bir fark olmuyor. Yok sen modifiye derken overclocklu versiyonlarından bahsediyorsan 1GHz modelleri almak daha mantıklı elbette.
Kal sağlıcakla Kerem, umarım yazın iyi geçer.

O 100TL'NİN İÇİNDE NE VAR?

S Selam Olgay,
Ben bu aralar kendime yeni bir monitör almayı planlıyorum. Monitör piyasasını çok takip etmesem de biraz araştırdıktan sonra Samsung'un pazarda çok ciddi bir üstünlüğü olduğu izlenimine kapıldım. Biraz tavsiye alıp biraz da kendim baktıktan sonra T220 ile P2250 arasında kaldım. T220 genelde kullananlar ve çeşitli donanım siteleri ve dergileri tarafından en çok tavsiye edilen monitör. Bu ayın Pazar Yeri'nde de üst seviye 22" monitör olarak T220'yi tavsiye etmişsiniz. Fakat biraz araştırdıktan sonra aklımı kurcalayan şu oldu, P2250 21.5" olması dışında hemen hemen T220 ile aynı özelliklere sahip gibi duruyor; T220'ye artı olarak P2250 1050p değil 1080p ve T220 gibi 2ms tepki süresine sahip. Fakat bütün bunların yanında T220, P2250'ye göre neredeyse 100TL daha pahalı. Bu 100TL'lik fark o 0.5" boyut farkından mı, daha yuvarlak hatlı estetik bir şekli olmasından mı ileri geliyor (ki daha düz ve daha sade olan P2250 görünüş olarak da bana daha çekici geliyor), yoksa benim kısıtlı bilgimle fark edemediğim daha farklı avantajları mı var T220'nin?
Şimdiden çok teşekkür ederim, kolay gelsin =)
Güneş AYDIN

C Selam Güneş
Olgay taze bittiği için bir tutam Kaan vermek durumundayız sana. Olur di mi? Şimdi monitör alışverişi konusunda kafanın karışması gayet doğal aslında. P2250 Samsung'un yeni Lavender ailesinin üyelerinden ve oldukça iyi bir ürün. T220 ise bir önceki monitör ailesinin güçlü ürünlerinden. Bu yüzden özelliklerini karşılaştırdığında arada kalman doğal. P2250 50000:1 gibi gayet sağlam kontrast oranına sahip, 16:9 yeni bir monitör ve tasarım olarak T serisinin çizgisini belli açılardan devam ettiriyor. Görüntü kalitesi oldukça yüksek. Yakın zamanda incelediğimiz çok iyi bir monitör ama T220'den iyi mi diye sorarsan duygusal bir cevap vereceğimden çok da faydalı olamayabilirim sana. Yalnız P2250'ni alırken ürün modelinin sonuna gelen takılara dikkat et. Piyasada kolaylıkla bulabileceğin P2250N'lerin sadece VGA bağlantı noktası bulunuyor. Yani DVI ya da HDMI girişleri bulunmuyor. DVI'ın, HDMI'ın vergisi de can yakan türden olunca fiyat farkları ortaya çıkıyor. VGA bana yeter, konsol bağlamıyorum, DVI'la VGA arasındaki fark da beni rahatsız etmiyor dersen 208$'dan başlayan fiyatlara P2250N edinmen mümkün bu günlerde.
Görüşmek üzere Güneeeeş (çok sıcak)

Yaz sıcakları iyice bastırdı. Temmuz sıcaklarında bu yazıyı yazarken alnımdan damlayan terin miktarına şaşıyorum. Ağustos ortasında ne hale gelecek meraktayım gerçekten. Neyse bu ayı sıcakla ama kazasız belasız geçtik. Gelecek ay görüşmek dileğiyle diyorum Olgaycım, hani hem Oyungezerlere hem de sana (Oyungezerim sana söylüyorum, Olgayım sen anla hesabı). Sevgili Oyungezerler, sağlıcakla kalın, oyunsuz kalmayın.

Kaan ALKIN



YEŞİL SAHALARDA **GÖRMEK İSTEDİĞİMİZ HAREKETLER**

– YAZAN: SİNAN AKKOL

NELER OLUYOR BURADA? Bir Sinan Akkol'un futbol konusunda yazma ihtimali, evinde bir düzine güve kelebeği beslemesiyle eşdeğerken, benim işim ne bu sayfada? Avrupa Kupası'ndan Avrupa Kupası'na (o da Türkiye oynuyorsa) izlediğim, ara sıra da PES oynayarak "ya bu adam ara sıra oynuyor, peki nasıl hepimizi ipe diziyor?" şeklinde tepkiler aldığım bir mevzudan fazlası değil futbol benim için. Peki neden futbol oyunlarıyla ilgili bu dosyayı hazırlamak istedim?

Anlatayım.

"*Futboldan hiç hazzetmiyorum… O küfürler, o seviyesizlik… Hep şike ve şaibe dolu, hep üç büyükler kazanıyor...*" gibi yüzlerce bahane üretebilir futbol sevmeyen bir kişi. Lakin eğer bir oyuncu iseniz, mutlaka ama mutlaka hayatınızın bir döneminde bir futbol oyununa yakanızı kaptırmışsınızdır. İster oyunculuğa Commodore'la başlamış bir kurt olun, isterseniz gözünüzü *PES 6* ile açmış olun; her oyuncunun hikâyesinde biraz futbol oyunu vardır.

Ve işin garip yanı ne biliyor musunuz? Siz en sevdiğiniz türler arasında saymasanız, kendinize *PES*'çi demeseniz bile istatistiğe vurduğunuzda bir futbol oyununun, oynadığınız tüm oyunlar arasında en çok zaman harcadığınız oyun olma ihtimali çok yüksektir. Sonsuz yeniden oynanabilirliği, yenildikçe içinizde canavarlaşan kazanma hırsı, bir arkadaşla itişip kakışarak oynamanın heyecanı ve girilen sayısız iddialarıyla tek bir futbol oyunu bile sizi sonsuza dek yutabilir.

Çünkü her sorulduğunda "futbol oyunlarından nefret ettiğini" söyleyen adam bile bu meretin nasıl oynandığını bilir. Ve oyuncusunu doğru yönlendirmeyi başaran futbol oyunları (mesela *PES 6* veya *FIFA 09*), en acemi oyuncunun bile topu ağlarla buluşturmasını sağlayıp başarı hissini bir parmak bal olarak ağzına çalar. Ve genellikle de "aman da sevmem ben" diyen herkes ilk kez ağları havalandırdığında bu oltaya gelir. Beni örnek alalım; futbol maçlarını seyretmeye ayırdığım zaman yılda 3-4 saati geçmezken, futbol oyunları söz konusu olduğunda, sadece bir günde bu süreyi fazlasıyla aştığım olabiliyor. İşte bu yazı, "alakam olmaz" diyen benim gibilerin bile en azından göz ucuyla takip ettiği ve 2010 sezonuyla kaynamaya hazırlanan bir süreci anlatıyor. Baştaki soruya dönersek; futbolla kurduğu "seviyeli bir ilişki" standardını yıllardır koruyan biri olarak, sadece FIFA ya da PES fanatiklerini değil tüm oyuncuları ilgilendirecek kadar ilginç detayları bulup çıkartmak ve paylaşmak tam da bana göre bir işti ve bu dosya konusu işte bu fikirden çıktı.

YENİ DENGELER

Futbol oyunları camiasında yeni nesil konsollar çıktığından beri taşlar yerinden oynuyor: 2007'ye kadar tartışmasız olarak gerçekçilik ve eğlencenin en dengeli olarak kurulduğu futbol oyunu *ISS-Winning Eleven-PES* idi. Ancak yeni nesle geçişte çok büyük bir bocalama yaşadı *PES*: Hem oynanışındaki o dengeyi kaybedip daha arcade'imsi bir hale büründü, hem de bir türlü yeni konsolların online nimetlerinden ve görsel yeteneklerinden tam olarak faydalanamadı. Aynı dönemde yan kulvarda ve geride başlayan *FIFA* ise büyük bir gelişme kaydederek, 2009 versiyonuyla *PES*'ten çok daha iyi bir not ortalamasına ve ticari başarıya kavuştu. Konami'nin yıllardır doğru yaptığı şeyler bir hortumla emilip *FIFA*'yı yapan EA Vancauver stüdyolarına aktı sanki.

Peki bu nasıl oldu? Neredeyse 20 yıllık kemikleşmiş *FIFA*, nasıl oldu da çekirdeğindeki oynanış mekaniklerini değiştirdi?

İşte az sonra okuyacaklarınız 3 fanatik *PES* oyuncusunun *FIFA* efsanesini yeniden canlandırmasının hikâyesidir. →







FIFA'NIN YÜKSELİŞİ

Her şey, *FIFA* ekibinin başına şu gerçeği kabul eden bir üçlünün geçmesiyle başladı: "*FIFA için çalışıyoruz ama eğlenmek için PES oynuyoruz. Peki neden?*"

2007 yılının başlarında, yani ilk yeni nesil *FIFA*'nın ortaya çıktığı yıl, oyunun beyin takımındaki değişiklik ilk meyvelerini vermeye başladı. Üç silahşörler Andrew Wilson (yapımcı), Gary Paterson (programcı ve mühendis) ve David Rutter'ın (prodüktör) yenilikçi vizyonu ve geleceğe yönelik gelişmeleri adım adım planlaması, *FIFA*'yı baştan yarattı.

Bu üçlünün EA Vancauver stüdyosuna giriş hikâyesi de çok ilginç. Üçü de doğuştan futbol hastası olan beyin takımı, futbolun her alanıyla yakından ilgiliydi, üçü de 2000'li yılların başından beri farklı firmalarda futbol oyunları üzerinde çalışıyorlardı ve üçü de EA'de işe girene kadar yıllardır *FIFA*'ya elini sürmemişti!

BEYİN TAKIMI

Programcı Gary Paterson üniversiteyi 2000'de bitirdikten hemen sonra Codemasters'ta işe girince ve *LMA Manager*'ın üç boyutlu maç motorunu yazma görevini aldı. Ama motorun o halinden hiç de memnun değildi çiçeği burnunda programcı: Oyun ilk önce maçı simüle edip sonucuna bakıyor ve sonra da 3D maç motoru bu sonucu gerçekleştirecek şekilde oynatıyordu! Bu durumda da mesela simülasyonda 3-1 biteceği belirlenmiş bir maçın son 10 dakikasında bir de bakıyordunuz ki bir defans oyuncusu hiçbir engelle karşılaşmadan topu alıp rakip kaleye iki gol atabiliyordu üst üste.

İdealist bir insan olan Paterson'ın hiç hoşuna gitmemişti bu: "*Nefret etmiştim, çünkü bence bu kolay yola kaçmak ve hile yapmaktı.*" Paterson oturdu ve bir yılda oyunun çekirdek kodunu yeniden yazarak oyuncu istatistik ve özelliklerinin maçın sonucunu belirlediği bir hale getirdi.

Paterson *LMA* ile boğuşurken, aynı yıllarda *Eidos* da elinde sadece *Championship Manager* markasıyla kalıvermişti. Sports Interactive *CM*'ye can veren 15 yıllık veritabanını alıp ayrılmıştı! Eidos'un elinde oyunun ismi vardı ama o isim altında piyasaya çıkartabilecekleri bir oyun yoktu!

Eidos tam bu noktada prodüktör David Rutter'ı işe aldı. Rutter o günleri şöyle hatırlıyor: "*Eidos beni ve bir iki programcıyı alıp boş bir ofise koydu. Ofisin masalarından bilgisayarlarına, programcısından mühendisine kadar her şeyi ve herkesi biz aldık. Yeni CM'yi yapacak ekibin başlamasından oyunun çıkacağı tarihe kadar sadece 1 senemiz vardı. Benim için gerçekten çok garip zamanlardı.*" (Sanırım *CM*'nin neden hâlâ bocaladığını da böylece öğrenmiş olduk.)

VE PES MANYAKLARI EA'E SIZAR…

Paterson ve Rutter (sırasıyla) 2004 ve 2007'de EA'de işe girdiler, o zamana kadar PES manyağı olduklarını da gizlemiyorlar. Hatta Paterson "*Road to World Cup 98'den beri FIFA'ya elimi bile sürmemiştim. Benim için yeterince dengeli, eğlenceli veya gerçekçi değildi*" diyor. Rutter da ilk kez *PES* oynadığı zamanı hatırlıyor: "*O dönemde Crush diye bir firma için bir futbol oyunu yapıyorduk. PES'i bir gördüm ve "işte şimdi yandık!" dedim.*"

Bu ikilinin Konami'nin oyununa bağlılığı sadece *PES*'in daha iyi bir oyun olmasından değil, EA'in "her şeyi satın alabiliriz" yaklaşımının oluşturduğu negatif havadan da kaynaklanıyordu. Parayı bastır, şaşaalı reklâmlar yap, gerçek futbolcu ve takım isimlerini, gerçek formaları al… Buna uyuz olduklarını şimdi bile saklamıyorlar.

Paterson'ın EA'de çalışmaya başladığı tarih Ağustos 2004, yani *PES*'in tam anlamıyla ve erişilmez bir halde zirvede olduğu zamanlar. İlk başta *LMA Manager*'daki tecrübesinden dolayı EA'in menajerlik oyunu olan *Total Club Manager*'da çalışması planlanıyormuş. Bu oyunun da maç motorunun çoğu *FIFA*'dan geliyormuş ve Paterson bu kodları gördüğünde, yine gördüklerinden hiç memnun kalmamış. Oturup iş zamanlarında *Total Club Manager*'ı yaparken, boş zamanlarında da bir futbol oyunu motorunun nasıl "işlemesi" gerektiğine dair tasarım dokümanları hazırlayıp *FIFA*'yı yapan ekibe yollamış. "*Mesela bir şutun ne şekilde sonuçlanacağına baktım… O zamana kadar FIFA'da şutlar tamamen oyuncuların özelliklerine bağlıydı. Oysa özellikler kadar "durumların" da dikkate alınması gerekiyor. Şutu çekecek olan baskı altında mı, hangi yönden baskı altında, vücudu hangi yöne bakıyor, kale ne tarafta… Tabii bu sadece şut çekiş için geçerli. Top kontrolü, top sürüşü için de böylesi onlarca durumu dikkate almalısınız, yoksa gerçekçi bir oynanış elde etmeniz mümkün değil*" diyor Paterson.

Tam bu noktada, yeni jenerasyon konsollar için ilk *FIFA*'nın yapımı başladı ve işin başına da EA Sports'un başkan yardımcısı Andrew Wilson getirildi. Paterson'ın tasarım dokümanlarını da dikkate alarak, çok küçük ama yetenekli bir ekiple yeni nesil için işe girişti Wilson. Ve çok kısa bir süre sonra bir şey fark etti: Eski metotlarla başarılı olamayacaklardı, bu işi doğru düzgün yapacaklarsa en baştan başlamaları gerekiyordu!

SİL BAŞTAN FIFA!

Takdir edersiniz ki *FIFA* gibi 15 küsur yıllık bir efsaneyi tutup sıfırdan oluşturmak çok büyük cesaret gerektiriyordu. Andrew vizyonlarını şöyle anlatıyor: "*Yeni nesle geçişi bize bu cesareti verecek katalizör olarak kullanmaya karar verdik ve kendimize sorduk: Yeni nesil bir FIFA nasıl olmalı? Bulduğumuz cevapların hepsine bir senede ulaşamayacağımızı biliyorduk, bu yüzden hayallerimizin de ötesine geçerek, 2010 Dünya Kupası'nı online olarak ve 10'a 10 oynamayı kendimize hedef olarak koyduk. Ve oradan geriye doğru planlama yaptık. Her sene çıkacak olan FIFA, bir sonraki için mihenk taşı olacak ve 2010'daki hedefimize yaklaştıracaktı bizi.*"

Ve öyle de oldu. *FIFA 2007*'yi Xbox 360'ta ilk gördüğümüzde "ehe, *FIFA* ya işte, top yine balon gibi… Ama dur bakim, sanki bir şeyler de değişmiş gibi değil mi?" diye konuştuğumuzu gayet iyi hatırlıyorum. Şimdi ta o zaman "hissedilen" değişikliğin aslında büyük planın ilk adımı olduğunu biliyoruz. "*İlk yapmamız gereken iş, FIFA'nın oyuncuya futbol oynadığı hissini vermesini sağlamaktı*" diyor Wilson. "*Bu nedenle FIFA 07 öncekiler gibi müthiş reklam kampanyalarına konu olacak ama içi boş olan özellikleriyle duyurulmadı. Oturduk ve bir yıl boyunca pas verme, şut çekme ve koşu alanlarının temellerini sil baştan yazdık. FIFA 07 sadece başlangıçtı.*"
Bu başlangıç değişimi ateşledi. Yeni *FIFA* motorunun çalışma prensipleri eskilerinden çok farklıydı. FIFA'nın tek kral olduğu zamanlarda bile oynarken "sanki aynı golü geçen maçta da aynı



PES OYNAYIP FIFA YAPAN YAPIMCILAR


Andrew Wilson


David Rutter


Gary Paterson

yerden atmıştım" hissine siz de mutlaka kapılmışsınızdır. Bunun tam aksine *PES*'i bir yıl boyunca aynı takımlarla, aynı şartlar altında da oynasanız hiçbir maç bir diğerinin aynısı olmazdı. İşte *FIFA*'nın tam olarak bunu yakalaması gerekiyordu. İlk iş olarak daha gerçekçi bir oyun yapmak için motorun "otomatik" kısımları tıraşlandı ve oynanışın o anına özel, duruma göre her seferinde değişecek sonuçların sayısını artıran bir modelle değiştirildi.

Bunu bir örnekle açıklayalım. Eski *FIFA*'larda iki oyuncunun havadan gelen topu almak için yan yana zıpladığını düşünün. *FIFA 07*'den önce olsa, oyunculardan hangisinin hava topu hâkimiyeti puanı daha yüksekse ona göre "X topu kapar" animasyonunu izler ve yere düşen topu sürmeye devam ederdiniz. Böylece çok güzel hazırlanmış ama çeşitliliği çok az olan bir animasyonla, topu genellikle aynı şekilde kontrolünüze alırdınız. "*Yeni motorsa topu kimin kapacağını, topu siz veya rakibiniz kapana kadar bilmiyor*" diyor Paterson. "*Önceden ayarlanmış tüm animasyon kümelerini oyundan çıkardık. Oyuncunun boyuna, kilosuna, hava topu hâkimiyetine, topun geliş açısına göre değişkenler inanılmaz çoğaldı. Bizim işimiz daha da zorlaştı, ama yapmamız gereken buydu. Yani motora artık 'şunu yapacaksın' deyip ona göre bir animasyon oynatmıyor, kontrolü motora bırakıyoruz, mantıklı sonucu an be an belirlemesine izin veriyoruz ve sonuç öyle belirleniyor. Aynı zamanda, bilgisayara karşı oynadığınızda bilgisayar da sizin gibi joypad veya klavye ile oynuyor. Yani tuşlara basıyor ve bize ekranda bu basışların sonucunu gösteriyor. Bir insanın yapamayacağı karmaşıklıkta tuş kombinasyonları kullanamadığı için bilgisayar karşınızda hile yapamıyor, can sıkmıyor.*"

ALIŞKANLIKLARI DEĞİŞTİRMEK

Tabii *FIFA*'nın geçmişten beri yanında taşıdığı bir hayran kitlesi de var. *PES* formunun zirvesindeyken bile *FIFA*'nın daha aksiyonlu, daha arcade halini severek oynuyordu onlar. Bu kitleyi dışlamamak için gerçek futbol simülasyonu olma yolunda çok dengeli davranması da gerekiyordu ekibin. "*Futbolu tam olarak simüle etmeye yüzde 80 oranında yaklaşıp sonra bu oranı biraz aşağı çekiyoruz. Eğlence ve gerçekçilik arasında denge sağlamaya çalışıyoruz. Mesela top sürerken en yüksek hıza ne kadar zamanda çıkabildiğiniz çok önemlidir. Futbol rakibinizden hızlı koşarsanız kazandığınız bir oyun. Bu yüzden, bir oyunda yarım saniyede maksimum hıza çıkabiliyorsanız, rakibinize çalım atmış olmanın pek bir anlamı kalmaz. Ama gerçek hayatta futbolcuların azami hıza çıkmaları 6-6,5 saniye alır. FIFA'da bu süreyi aynen kullanırsanız da olmaz. O yüzden deneye deneye oyun içinde eğlence ve gerçekçiliği dengeleyecek hızlanma süresinin 2,5 saniye olduğunu bulduk. Böylece defans oyuncusunun yanından topu geçirebilirseniz o geri dönüp hızlanana kadar siz bayağı bir avantaj kazanmış oluyorsunuz.*" Kısacası, yaptıkları şey gerçek hayattaki rakamları alıp eğlenceli olana kadar değiştirmek.

OYUNCULARLA KONUŞAN ADAM

FIFA 08'in çıkmasına çok az kala katılmış David Rutter ekibe. Açık yüreklilikle "*EA beni iş görüşmesine çağırdığında kendimi karanlık tarafa geçmek üzereymiş gibi hissettim*" diyor. Ama bir kez EA Vancouver'daki ekiple tanışınca, gerçekten bir şeyleri değiştirmek için çalıştıklarını anlamış. David'in oyunla ilgili yaptığı ilk şey, eline kocaman bir bloknot alıp futbol seven ülkeleri bir bir gezmek, *FIFA* oyuncularını bir araya getiren toplantılar düzenlemek olmuş. Bütün Avrupa ülkelerini gezmiş ve hepsinde bir oda dolusu *FIFA* oyuncusundan bir önceki oyunda neyi sevip neyi sevmediklerine dair notlar alıp stüdyoya geri dönmüş. "*FIFA'yı var ettiğine inandığımız 12 temel özellik var: Pas, şut, top sürüşü, top fiziği, çalımlar… Bu özellikleri hem ekip içinde, hem oyunculara, hem de diğer EA stüdyolarındaki çalışanlara puanlatıyoruz. Bunu artık her yıl yapıyoruz*" diyor David.

2009'a geldiğimizde *PES*'in teklemesi ve *FIFA* ekibinin aynı azimle planlarına sadık kalması meyvesini vermiş. *FIFA 09*, önceki tüm *FIFA*'lardan ve genel oyun basınının takdirine bakılırsa son iki seneki *PES*'lerden daha iyi bir oyundu (*FIFA*, Gamerankings not ortalaması olan %88 ile *PES*'in 12 puan önünde. Oyungezer notları da *PES 2009*'un 8,4, *FIFA 09*'un ise 8,7'ydi). *FIFA*'nın hemen hemen →



"FİTBOL MU? HİÇ SEVMEM!" DİYEN OGZ EDİTÖRLERİNİN HEYECAN DOLU MACERALARI

GÖKTUĞ (FIFA 99)



Apartmanın en üst katındayız, yedinci kat... Üniversitenin üçüncü senesi. Mekân Eskişehir, Hasan Polatkan Bulvarı. Millet ders çalışadursun, biz gündüz okulda planladığımız turnuvayı hayata geçiriyoruz ve evde toplam 9 kişiyiz. Bu işlerden anlamayan Mehmet Ali Tekin hariç herkes kuralara katılıyor ve yazı turalar atılıyor. Kim joystick'le oynayacak, kim klavyeye sahip olacak, onlar belirleniyor (malum, joystick'te sadece iki tuş var; şut ve pas...).

Finale ben ve Onur Şanlı kalıyoruz. Arkada beni destekleyen ve gecenin bir körü salonda zıplayan eşek kadar adamlar, Onur'u destekleyen ve kudurup anıran diğer eşekler. 1-1 giden maçta son dakikalara doğru şansımı deneyip karşıdan joystick'le golümü atıyorum. Arkada kıyamet kopuyor ve de taraftarlarımın omuzlarına alınıyorum, evde azmaya devam ediyoruz. Saat 12:30, bütün arkadaşlarım düzenlenen asansör seferleriyle aşağı inip evden ayrılıyor. Topluluğa dalmaya gözü yemeyen alt komşu, asansör seferleri biter bitmez dellenmiş bir şekilde "yeter ulaaaan!" diye yukarıya çıkıyor, karısı "yapmaaa, gitmeee!" diye bağırıyor... O sıralar deli dolu olan, sinirlendiğinde girişen ailenizin yazarı Gök kapıya zinciri vuruyor ve ev arkadaşı Onur Sadioğlu'na kapıyı açtırıyor...

CAN (PES 2009)



Futbolla tamamen alakasız bir insan olarak (her ne kadar zamanında deli gibi *World Cup 98* ve *FIFA 99* oynamış olsam da) herhalde en anlatmaya değer anım geçenlerde gerçekleşti: Yiğitcan'ın Türkiye'ye dönmesinin arifesinde ofise gittik ve ofis ahalisi "*PES*'e yedinci lazım" diyerekten elime gamepad'i tutuşturunca mecburen bunca zaman kaçındığım PES'le tanışmaya mecbur kaldım. Tabi ben dahil bu yedi kişinin henüz bilmediği bazı gerçekler vardı. İlki benim ne kadar amatör bir *PES* oyuncusu olduğum, ikincisi ve daha şaşırtıcı olanıysa maçtaki tek golümüzü benim atacağımdı. Ayağıma gelen topa voleyi vurduktan sonra gol olduğunu ancak Sinan'ın "Caan, gooolI!" diye ayağa fırlamasından sonra anlamam ise benim için apayrı bir şaşkınlık unsuruydu. Ben fazla abandım sanıyordum, o şutun seyircilerden birinin kafasını yaracağına o kadar emindim ki...

ALİ (FOOTBALL MANAGER LIVE)



Futbol bilgisi bir karıncanın antenleri kadar olan bir insan olarak *FM Live*'da şampiyon falan olamayacağımı anlayınca kendimi fair-play'e verdim. Maçları kazanmaktan çok, oyuncularla iyi geçinmek oldu derdim. İsteyen oyuncular için kulüp logosu tasarladım. Genç oyuncuları geliştirip ucuza sattım. İhtiyacı olanlara kullandığım oyuncuları bedava kiralamaktan da geri kalmadım hani. Sezonu bitirdiğimde ezildiğim, hüsrana uğradığım sayısız maçın ardından yine de komünite ödüllerinde takımım Morrissey FC *(İşte tutmaya değer bir takım ismi. Çok yaşa Morrissey FC! -Serp.)* ile yılın menajeri ödülünü aldım. Bir taktiksel deha veya minyatür bir Fatih Terim sayılmam belki ama benden yardım isteyen her oyuncuya karşılık beklemeden elimi uzatışım ve dünyanın yarısından çoğuyla arkadaşlık kurmam bir şekilde meyvesini verdi. Sonunda kazanmak veya kupalar kaldırmak yerine, en "fair-play olmak" için oynadığımda gerçekten eğlenip oyunun zevkini çıkarabildiğimi fark ettim.

EREN (FIFA 94)



Oynadığım ilk futbol oyunu olmasa da en çok oynadıklarımdan biri üç disketlik *FIFA International Soccer* ya da diğer bir deyişle *FIFA '94* idi. Kalecinin önüne geçip havaya diktiği topu röveşatayla ağlara göndermek, kart çıkartmak üzere yanımıza gelen hakemden koşarak kaçmak gibi enteresanlıklar da yapabildiğimizi keşfettiğim günden beri her oyunda bir hinlik arar dururum.

MEHMET (FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99)



En iyi menajerlik oyunu muydu? Kesinlikle hayır. Çok başarılı oldu ve devamlarının ardı arkası kesilmedi mi? Hayır, EA sürekli isim değiştirip kendini aramaya devam etti. Ama *FAPLM 99* çok özel bir oyundu. O sıralarda okulda çıkartmakta olduğumuz oyun dergisine yazdığım gibi, *"Championship Manager serisi, çok iyi bir menajerlik serisi. Oysa FAPLM, tüm eksiklerine rağmen, bilgisayarının karşısında işlerini idare eden bir teknik direktör hissini çok daha fazla veriyor oyuncuya"*. Çok şık ve kullanışlı menüleri, fonda çalan muhteşem klasik müzik parçaları, forma reklamından stattaki sosisçilere en ince detaya kadar uğraşmamıza izin veren oyun yapısı ve her şeyden önemlisi, *CM*'den çok önce geliştirdiği e-mail sistemiyle ve o e-mail'lerde diğer menajerlerin üsluplarıyla *FAPLM 99* hep sevgiyle yâd ettiğim bir oyun. Bilet fiyatlarını artırdıkça stada daha çok gelen seyircileri ve oyunun bu bug'ını alınlarından öpüyorum =)

bütün ligleri, orijinal formaları ve isimleri orijinal olarak kullanma hakkına sahip olduğunu da ekleyince, eskiden "gerçekçi oynanış mı, gerçek takımlar mı?" çelişkisi içinde kalan oyuncuların artık ikisine birden sahip olabilecekleri bir oyun haline gelmişti.

Peki bizim üçlü, *FIFA*'yı üç yıl içerisinde en sevdikleri futbol oyunundan daha başarılı hale getirdikleri için mutlu mu sizce? Görünüşe göre pek de değiller... *"Yanlış anlamayın, mutlu değilim demiyorum. Ama bir sonraki oyunu yapmak için daima bir senemiz var ve daima o oyunu bir öncekinden daha iyi yapma zorunluluğunu üstümüzde hissediyoruz"* diyor Rutter. *"FIFA 09 çıktıktan sonra dergilerin verdiği notlara baktık, satışlara baktık ve 'vay be, iyi iş çıkartmışız' dedik. Sonra, paslaşmadaki süren hatalarımızı, yorumcunun saçmaladığını, Andy Gray'in aynı cümleyi üst üste iki kez söylediğini duyduk ve... Daha yapacak çok işimiz olduğunu biliyoruz"*.

PEKİ YA FIFA 10 NASIL OLACAK?

Bu memnuniyetsizliğin *FIFA 10*'u daha da iyi yapacağı kesin. Oyunu yapan ekibin yüzde 70'i halihazırdaki temel 12 özelliği daha da iyi hale getirmeye uğraşırken, yüzde 30'u yeni özellikler geliştirme konusunda çalışıyor. Ve işte o yüzde 30'luk ekip parçası, belki de futbol oyunlarını kökünden değiştirecek bir özellik ekliyor FIFA 10'a: **360 derece top sürebilme özelliği.**

Ne mi demek istiyorum? Hepinizin gayet iyi bildiği ama büyük ihtimalle çoktan kabullenmiş olduğunuz için yakınmadığınız bir sorun bu: FIFA ve PES dahil, şimdiye kadar oynadığınız tüm futbol oyunlarında yönettiğiniz futbolcuyu sadece sekiz ana yöne doğru sürebiliyordunuz. Yani rakip kaleye topu sürerken rakibinizi şaşırtmak için ya 45 derece açıyla çapraza kaçmak, ya aniden durmak ya da top kaybetme riski yüksek özel çalım hareketlerinden birini uygulamak zorundaydınız. İşte *FIFA 10* bunu değiştiriyor, artık topu dilediğiniz yönde sürebileceksiniz. Bu ne demek? İki oyuncunun arasından hangi açıyla geçeceğinizi ezbere bilemeyecek rakibiniz. Belki hafif, belki sert bir yay çizerek aradan kaçabilecek, hiç beklenmedik yönlere ani dönüşler yapabileceksiniz. Tabii diğer yandan, siz topu sürerken karşıdan gelenler, peşinizdekiler hep dümdüz bir çizgide koşmak zorundaydı şimdiye kadar. Artık topa müdahale herhangi bir yönden gelebilir.

Sırf bu özelliğin bile futbol oyunlarına yepyeni oynanış açılımları getirmesini bekliyoruz ama hepsi bu değil. Rakip yapay zekâsında da büyük gelişmeler olacak. Topu ne olursa olsun kontrol altına almak yerine, durum müsaitse topun yerde boşta gitmesine izin verebilecek kadar zeki olacak bilgisayar. Veya direkt ayağa pas atmak yerine, koşu yoluna pas atabilecek. *FIFA*'nın hala *PES*'ten geri kaldığı en büyük alan olan "tek başınıza oynama" konusunda da rakibini baskı altında tutacağı kesin.

Eğer siz de benim gibi frikik özürlüsüyseniz çok hoşunuza gidecek bir önemli yenilik daha var. Create-A-Piece adlı bu özellik sayesinde, korner ve serbest vuruşlar sırasında hangi oyuncunun, kesin olarak nasıl hareket edeceğini önceden kaydedip bir "manevra" yaratabileceksiniz. Bunun için Create-A-Piece modunda, bir futbolcuyu seçin ve normal şekilde vuruş yapılırken koşturun. Koşu yolu mavi bir çizgiyle işaretlenecek. Daha sonra istediğiniz diğer futbolcuları da aynı şekilde koşturup bu koşu yollarını kaydedin. Gerçek maç sırasında siz şutu çekerken tek bir tuşa basarak diğer futbolcularınızın bu manevrayı uygulamasını sağlayabilirsiniz. Biraz uzun ama golleri sıralayınca harcadığımız zamana değecek.

Yani şu anda *FIFA 10*, *FIFA 09*'dan bile daha iyi bir oyun olacağını neredeyse garantilemiş durumda. Yeni ekibin bu yaklaşımı sürdüğü müddetçe, sonraki yıllarda da çıta yükselmeye devam edecek. Eğer son 2 yıldır "alışkanlıktan" sadece *PES* oynamaya devam ettiyseniz, bu sene bir haftanızı *FIFA*'ya ayırın. Tuş kontrollerindeki farklılıkları aştığınızda görecekleriniz hoşunuza gidebilir.



PES 2010 YERİNDE Mİ SAYIYOR?

Tehlikenin farkına varmış olacak ki Konami bu yıl basın mensuplarına her zamankinden daha erken gösterdi *PES*'in yeni versiyonunu. Görsel olarak inanılmaz güzelleşmiş olmasını bir kenara bırakırsak, ilk bakışta bir önceki versiyondan pek de fark yokmuş gibi geliyor. Ama Seabass'ın usta dokunuşları, oyunun derinliklerinde gizlenmiş durumda ve bunları görmek için bayağı bir kurcalamak gerekiyor oyunu.

Önce kötü haberlerden başlayalım. Maalesef Mark Lawrenson ve Jon Champion yine spiker ve yorumcu olarak geri dönüyorlar. Maalesef diyorum, çünkü yıllardır dişe dokunur bir yorumda bulunmamış, her yıl "spiker modları" yüklememize sebep olan bu adamlar beni illet ediyor. "*Bu maçta iki taraftan birisi üzülecek. Tabii maç berabere bitmezse*" gibi hiçbir şey söylemeyen laflar duymaktansa çoğu kez spiker seslerini kapatmayı tercih ediyorum. Yüreğime birkaç damla su serpen tek iyi haberse *PES 2010*'da spikerlerin iyice elden geçiriliyor olması. Söylenen o ki, yorumlar çok daha yerinde ve maçın gidişatına uygun olacak. Hatta önceki maçlarda olan önemli pozisyonları hatırlayıp yorumlarına eski maçları da katacaklarını söylüyor Konami.

İlk görüşte *PES 10*'un oynanış motorunda pek bir değişiklik olmadığını zannediyorsunuz. Ancak *PES 09*'daki arcade'imsi havadan kurtulan oyun, daha yavaş ve kontrollü hale gelmiş. Şahsen *PES 09*'da en çok yaptığım atak şekli, topu uzun bir pasla kanada aktarmak, oradan alıp ceza sahasının ortasına kadar sürmek, ceza sahasından biraz açılıp uzak mesafeden çok şık gözüken ama *PES*'in eski gerçekçiliğine pek de uymayan goller atmaktı. İşte topla beygir gibi uzun mesafeleri koşturabildiğiniz bu atak şeklini unutun *PES 10*'da. Messi gibi oyuncularla bile topa hakim olmak için koşma tuşunu bırakmak, hatta zaman zaman durup topu saklamak zorundasınız. Böylesi çok daha stratejik oluyor.

Strateji demişken, eğer maça başlamadan önce oyuncuların yerlerini belirlemek ya da kimi kimin yerine alacağınız gibi taktiksel işlerle ilgilenmeyi seviyorsanız (ben dangır dungur başlarım da her maçıma), sizi ufak çaplı sürprizler bekliyor. Birincisi, takımın genel stratejisini belirleyen özellikleri 0 ila 100 arasındaki seçim çubukları aracılığıyla seçebildiğiniz "takım taktikleri" bölümü. Orta saha ne kadar açılacak? Defans nereye kadar yardıma gelecek? Bu tür kararları ince ince verebiliyorsunuz.

Bu taktik ayarlarını tamamlayacak ikinci özellikse "Yetenek Kartları" olmuş. Önceki *PES*'in yıldız oyuncu özelliklerinin isim değiştirmiş hali gibi geldi bana ama en büyük farkı bunları kapatabiliyor oluşunuz. Mesela bir oyuncunuz her fırsatta sağ kanattan fırlayıp kale önünde kendine pozisyon yaratmaya mı çalışıyor? →





TÜM ZAMANLARIN **EN GARİP** FUTBOL OYUNLARI

5 FOOßBALL STRIP
(PC, 2000)



Futbolla striptizi birleştiren Alman zekâsının ürünü olan bu oyunda, futbol konusundaki bilginiz ölçüsünde karşınızdaki kızlar bir miktar soyunuyordu! Beckenbauer'ın hangi yıl jübile yaptığını bilmenin böyle bir işe yarayacağını asla tahmin etmemiştik.

4 GO! GO! BECKHAM! ADVENTURE OF SOCCER ISLAND
(GBA, 2002)



David Beckham Futbol Adası'nı kötü Bay Woe'dan kurtarmak için çağrılır! Kötü Bay Woe hem adadaki canlıları yaratığa çevirmekte hem de hırsızlık yapmaktadır (bak sen!). Siz de Beckham olarak topa vura vura tüm bölümleri temizlemeli ve kapıları şut çekerek açmalısınız. İşin ilginç yanı, oyun hiç de fena değildi.

3 THE MISSION
(PS One, 2000)



Amacınız, tabii kabul ederseniz, kaybolan "Geo Merlin" topunu bulmak ve futbolun geleceğini kurtarmak. Geo Merlin'i, dünyadaki tüm anti-fairplay gücünü kendi üzerinde toplayan Ninjalar çalmış durumda. Dünyanın en iyi futbolcularından ikisini seçmek ve Ninjaları yenmek zorundasın! Valla!

2 NIPPON DAIHYOU TEAM NO KANTOKU NI NAROU! SEKAIHATSU SOCCER RPG
(Saturn, 2000)



Böyle bir isme sahip olan, Japon milli takımını yönettiğiniz bir futbol oyununun olması bile yeterince garip değil mi?

1 İSMİNİ UNUTTUĞUM FUTBOL OYUNU
(ZX Spectrum, 1988)



Bu oyun manyaktı işte! Dörderli takımlardan mahalle arasında maç yapılırdı ve maçın ortasında top patlardı! Maça kola kutusuyla devam edilirdi. Eğer bilgisayara gol atarsanız (ki hiç kolay değildi) "Sayılmaz! Top kutunun üstünden çıktı!" diye golünüz sayılmaz, çıkan kavganın ardından bilgisayar takımı maçı terk ederdi! Ama maç devam ettiğinden, düdük gibi kalırdınız ortada! Neydi bu oyunun ismi, hatırlayan var mı aranızda?

O oyuncunuz "Incisive Run" kartına sahip demektir. Ama her seferinde kanatta açılan gedikten rakibin geçmesini istemiyorsanız, bu oyuncunuzun bu kartını kapatarak sürekli yerinde oynamasını sağlayabilirsiniz. Her oyuncuda gerçek hayattaki özelliklerine bağlı olarak maksimum 7-8 tane bu yetenek kartlarından olabilecek. Peki Master League'de kazandığımız paralarla oyunculara yeni yetenek kartları alabilecek miyiz? İşte bunu bilmiyoruz, ama çok arcade olur o zaman da. Master League'e gelince… Şampiyonlar Ligi'nin lisansının artık PES'te olduğunu duymak fanatikleri coşturacaktır sanırım. "The Champions"ı açılışta duymanın bile tüylerini diken diken edeceğine eminim. İşin güzel yanı da Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi'nin Master League'e dahil edilmiş olması. Böylece tırnaklarınızı kemire kemire yerel ligdeki maçlarda adamlarınızın sakatlanmaması için dua edeceksiniz iki hafta sonraki Şampiyonlar Ligi'ne tam takım çıkabilmek için.



BUNLAR GRAFİK Mİ?

PES 10'un grafikleri… Bu konuya gelmek istemiyorum. Geçmişte *FIFA*'nın hep bahsedilen "grafikleri şöyle güzel olmuş, böyle iyi olmuş" döneminde oynanışın ne kadar fos olduğunu hatırlıyorum çünkü. Bir nevi batıl inanç oluştu bende, bir futbol oyunu yapımcısı o yıl grafiklerin daha iyi olduğundan, ünlü bir futbolcuya kapakta yer verdiğinden ve onu motion capture'ladığından ne kadar çok bahsederse, oyunun oynanışıyla ilgili meseleleri o derece örtbas etmeye çalıştığına inanıyorum. Üstüne bir de "bakın lisanslarımız" da eklendi ya bu yıl *PES*'te, bu yüzden "Allah sonumuzu hayır ede" diyorum.

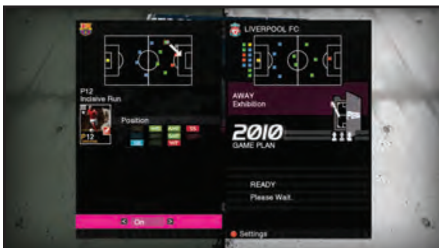
Ama şu da bir gerçek; grafikler şahane olmuş. Çimenler tek boyutlu değil, kramponların çime gömüldüğünü görebiliyorsunuz. Yeni ışık efektleri sayesinde özellikle yakın plan çekimlerde oyuncular korkutucu derecede gerçeklerine benziyorlar (Rooney'nin çillerine dikkat). Ama beni esas endişelendiren, mo-cap (hareket yakalama) teknolojisine bu yıl fazla abanıyor olması Konami'nin. Normalde yeni nesle kadar tüm animasyonları elle çizilen bir oyundu *PES*. Bu yılsa Messi'li mo-cap çalışmalarını ön planda tutuyorlar. Bir oyuncunun yaptığı hareketler ne kadar güzel olursa olsun, yine de animasyon çeşitliliği sınırlı olacaktır. Keşke *GTA 4*'teki Euphoria gibi bir motoru alsalar da insan vücudu ile topun birlikteliğinde bir sonraki gerçekçilik sınırını aşabilsek.

Online maçlar konusunda da Konami'nin ketum "hem oyuna, hem Konami'ye register olacaksınız" yaklaşımından vazgeçtiğini göreceğiz bu sezon. Ve bu sene inatla kendi sunucuları üzerinden oynatmaktan vazgeçmiş görünüyorlar: *PES 2010* online işinin erbabı Sony'nin sunucularından oynanacak. Lag'in minimuma ineceği Be a Pro maçları bizi bekliyor!

Kısacası, bu yıl *PES 2010*'daki gelişmeler şimdiye kadar bizi pek ikna edemedi. Önümüzdeki ay oyunun ön inceleme versiyonu elimizde olacak ve umuyoruz ki bizi utandıracak kadar da güzel şeyler göreceğiz. Konami'nin hâlâ *PES 2-3-4-5-6*'dan kalan 40 yıllık hatrı var bizde. İki sene üst üste çuvalladılar diye bunu silip atacak değiliz. Haydi Konami, vur kır parçala, bu maçı kazan!

KAYNAKLAR:
EDGE, PSM 3, SoccerGaming.Net, Wikipedia, pesturkiye.com









EKRAN DIŞI



Tim Burton'ın Harikalar Diyarı

Bu dergideki ön incelemeler hep 360drc'de mi olacak… Aylardır içten içe sürdürdüğüm bu kıskançlığa bir son vermem lazım artık. Hazır Ağustos ayı da doğum günüyken, Ekran Dışı'nda Tim Burton ve yeni filmi Alice in Wonderland'den bahsetmek için daha iyi bir fırsat olamazdı sanırım.

Tamam itiraf ediyorum, biraz da sabırsızlık var işin içinde. 2010 yılının Mart ayında gösterime girecek olan film için şimdiden heyecanlanmaya başladım. Filmde Alice'in o bildiğimiz ve sevdiğimiz hikâyesi biraz daha farklı şekilde çıkacak karşımıza. Bu kez Alice 17 yaşında ve aradan geçen 10 seneden sonra Wonderland'e ikinci ziyaretini gerçekleştiriyor. Üstelik ilk ziyaretinin izleri hafızasından tamamen silinmiş durumda. Tim Burton filmlerinin ayrılmaz ikilisi Johnny Depp ve Helena Bonham Carter'ın, Mad Hatter (Çılgın Şapkacı) ve Red Queen (Kırmızı Kraliçe) olarak karşımıza çıkacağı filmde eminim ki Burton'ın sıradışı zihin işleyişi bizi bir kez daha harikalar diyarında yolculuğa çıkartacak. Hem "harikalar diyarında yolculuğa çıkartmak" kalıbını diğer filmlerinden farklı olarak bu kez gerçek anlamda da kullanabiliyoruz.

Film iyi de olsa kötü de, benim için Alice Harikalar Diyarında'nın taşıdığı anlam hep aynı kalacak. Bazen hayata renk katmak için, beyaz bir tavşanın ardından dibi görünmeyen bir tavşan deliğine atlamak gerekir…

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Michael Jackson
GÜLE GÜLE KRAL

Beş yaşından beri milyonlarca insanın önünde sahne alan, normal bir insanın hayal bile edemeyeceği başarılara imza atmış "popun kralı" Michael Jackson, 25 Haziran 2009 günü Kaliforniya'daki evinde hayata gözlerini yumdu. Hayatını kaybetmemiş olsaydı bu ay Londra'da "This Is It" konser serisine başlayacaktı. Michael, biletlerin tamamının satıldığı bu elli konser boyunca büyük sürprizler yaparak profesyonel kariyerini zirvede noktalamayı planlıyordu.



Michael Jackson, müzik ve popüler kültürde bir mihenk taşı, bir devirdi. Milyonlarca çocuk onunla büyüdü, milyonlarca insan ondan etkilendi. Dansın, koreografinin, görsel ve işitsel şovun nasıl olması gerektiğini tüm dünyaya gösteren, tüm zamanların en başarılı albümlerine ve en ses getiren, dudak uçuklatan kliplerine imzasını atan MJ, tek seferde en fazla Grammy kazanan sanatçı oldu. 35. Grammy Ödül Töreni'nde "Yaşayan Efsane" ödülü de alan MJ, ölümüne kadar satılan 109 milyon kopya ile dünyanın en çok satan albümü rekorunu Thriller'la uzun süredir elinde tutuyordu. Guinness Rekorlar Kitabı'nda yer alma rekoruna da sahip olan Michael Jackson'ın tüm yaptıklarını burada anlatmak mümkün değil tabii, bazılarını blogumda da bulabilirsiniz (megaemin.blogspot.com).

Michael çocuk ruhunu hiçbir zaman kaybetmedi, ölümüne kadar hâlâ evindeki arcade makinelerle oynuyordu. Sega'nın oyun merkezinde kendinden geçen, birçok oyunda yer alan ve hatta kendine ait video oyununa sahip olan MJ'in oyun severlerin kalbinde de ayrı bir yer vardı.

Onun üzerinden rant elde etmek isteyen Amerikan bulvar basını da yaşamı boyunca megastarın peşini bırakmadı. Önemli insanların kötü haberlerinin tiraj ve reytingleri tavana vurdurduğunu çok iyi bilen bu kesim Michael'la ilgili skandallar yaratmaktan, onu ucube ve deli ilan etmekten çekinmedi. Nitekim ilk davayı açan ve 20 milyonu cebe indiren ailenin çocuğu, MJ öldüğü gün yalan söylediğini itiraf etti ve özür diledi. Michael açılan ikinci davayı da kazandı ama hâlâ "çocuk tacizcisi" olarak biliniyor. İleri derece vitiligo hastalığından dolayı cildinin rengini kaybeden Michael'a hâlâ "aslını inkâr etti, kendini beyazlattı" deniyor. Yine de her okuduğuna inanmayan kesim, dünyanın ne denli büyük bir insanı kaybettiğinin farkında. Neredeyse yaşayan herkesin tanıdığı, bu denli büyük bir kitleye tek başına ve hakkıyla hitap edebilmiş böylesi bir insan, bir "megastar" büyük bir ihtimalle bir daha hiçbir zaman gelmeyecek. Şurası kesin ki onun ölümüyle bir devir kapandı; bizim devrimiz. **–Mega Emin**

Messiah War
EVRENİN GELECEĞİ YİNE MUTANLARIN ELİNDE

Geleceği değiştirebilecek kadar güçlü tek bir mutant var. Kendisi kızıl saçlı küçük bir bebek ve adı da Hope (Umut). Kimse neler yapabileceğini bilmiyor ve büyük ihtimalle herkes de bu yüzden peşinde…



Savaşı başlatan da işte bu oluyor. Bebeği günümüz şartlarında koruyamayacağını anlayan Cyclops, onu benzer bir kadere mahkûm olan oğlu Cable'a veriyor. Cable daaklına gelen tek mantıklı çözümü uygulamak, yani onunla birlikte geleceğe gitmek zorunda kalıyor. Bir diğer zaman yolcusu Bishop'a göreyse Hope'un yapacakları bütün dünyayı felakete sürükleyecek. Bu yüzden de onu öldürmeye yemin etmiş Bishop, ve bu uğurda yapamayacağı hiçbir şey yok. Cable ve Bishop'ın bir sonraki karşılaşması büyük ihtimalle sadece tek bir kişinin ayakta kalabileceği türde olacak.

Messiah War işte böyle bir ortamda yol alıyor. X-Force ve Cable kitaplarıyla ortaklaşa ilerleyen, toplamda 6 sayılık bir mini seri olan kitabımız, her çizgi romanın yaptığı gibi, içinde geçtiği evreni kalıcı olarak değiştirmeyi vaat ediyor. Dürüstçe söylemek gerekirse Messiah War'un etkisinin bu kadar kalıcı olacağını düşünmüyorum ama öykünün gidişatını beğendim. Zaman zaman mürekkeplerin fazla boğucu gelmesini saymazsak, X-Men'i seven her okurun takip etmesi gereken bir seriyle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. **–Ali**



Dr. Horrible's Sing-Along Blog
İYİ VE KÖTÜNÜN ÇARPIŞMASI

Sıkı bir yabancı dizi takipçisiyseniz, dizi ve film senaristlerinin geçen seneki grevini mutlaka duymuşsunuzdur. Bu grev sırasında gerçekleşen "güzel" bir şey maalesef ki çoğumuzun gözünden kaçtı; *Dr. Horrible's Sing-Along Blog*.

Buffy ve Angel'ın yaratıcısı olaraktanıdığımız Joss Whedon'un grev sırasında gerçekleştirdiği bu proje, onun deyimiyle tam bir "kötü adam müzikali". Başrollerini How I Met Your Mother'dan tanıdığımız Neil Patrick Harris (Barney) ile Buffy ve Dollhouse'da gözümüze çarpan Felicia Day'in paylaştığı "Dr. Horrible's Sing-Along Blog", gerçekten de Joss Whedon'un ne kadar büyük bir dahi olduğunun canlı kanıtı adeta. Müzikallerden hoşlanıyorsanız, içinde komedi kadar dram unsurları da taşıyan bu müthiş müzikali mutlaka edinin ve izleyin. Amerika sınırları içinde www.drhorrible.com adresinden ücretsiz olarak indirilebiliyor ama bizi de bütünüyle unutmamışlar, iTunes'tan ufak bir ücret karşılığında edinebiliyoruz Dr. Horribal'ı. İzledikten sonra dahası için kıvranacak olursanız, Whedon'un bir devam projesiyle uğraştığını bilmek sizi mutlu edecektir. **–Can**



17. LGBTT Onur Haftası

NE YALNIZ NE DE YANLISLAR

Duvarların arasında sürdürülen görünmez bir yaşam onlarınki. Ne cinsel kimliklerini açıklama hakları var ne de "normal" bir birey gibi yaşama hakları; hatta çoğu zaman yaşama hakları bile yok. Heteroseksüel toplumun "öteki" cinsel kimlikleri onlar, varlıklarını gazetelerin üçüncü sayfalarındaki nefret cinayetlerine rastladıkça hatırladığımız gökkuşağı rengindeki ruhlar…

Lezbiyen, Gay, Biseksüel, Travesti ve Transseksüel (LGBTT) Dayanışma Derneği tarafından her yıl düzenlenen *Onur Haftası* bu yıl 21-28 Haziran tarihleri arasında gerçekleşti. 11 mekânda 50'ye yakın etkinlikle kutlanan hafta, *Hormonlu Domates Ödülleri*'nin dağıtılmasıyla başladı ve 3000 kişinin üzerinde bir katılımla gerçekleşen *Onur Yürüyüşü*'yle sona erdi. "Var olduklarını, burada olduklarını ve eşit vatandaşlık hakkı istediklerini" belirten eylemciler cinsel tercihleri yüzünden karşılaştıkları sosyal engellemelerin, namus ve nefret cinayetlerinin artık sona ermesi için gökkuşağı bayraklar altında Taksim Meydanı'ndan Galatasaray Lisesi'ne kadar yürüdüler. Onlar varlar, buradalar ve bu bir cinsel kimlik mücadelesi olduğu kadar bir özgürlük mücadelesi de onlar (ve hepimiz) için. **–Damla**



Kafa Ayarı (kafaayari.wordpress.com)

OYUNLARA ARABA GİBİ BAKMAYIN!

Kafa Ayarı'yla ilk karşılaşmam benim için çok şaşkınlık verici olmuştu. Oyunlara elle tutulur, akademik bir açıdan, üstelik de Mart 2007'den beri bakan böyle bir sitenin varlığı, "evrende yalnız değilmişiz ve merhaba dünyalı, biz de dostmuşuz" tepkisi doğurmuştu bende. Kerem Yavuz Demirbaş'ın (ki kendisi Güven'in de öğrencisiydi yakın zamana kadar) kurduğu, daha sonra kadrosu yeni yazarlarla güçlenen Kafa Ayarı, oyunlar hakkında akademik makalelerin, haberlerin, Steven Poole gibi yazarlardan çevirilerin olduğu, Türkiye'de kendi alanının en önemli mecralarından biri (dijitaloyun.wordpress.com'u da unutmayalım). "Oyunlara araba gibi bakmayalım" şiarıyla da Anlam Arayışları'nın derdiyle birebir örtüşen bir tavrı var. Oyuna eleştirel bir yaklaşım için de hepimizin "**kafa ayarı**" yapması gerekiyor. **–Mehmet**



Dollhouse

GECMİSİ UNUTMAK ÖZGÜRLESTİRİR Mİ?

Hiçbir zaman bir Joss Whedon hayranı olmadım. Buffy'yi, Angel'ı, Firefly'ı yarım yamalak izledim, Dr. Horrible'da uyuyakaldım (çok korkunç bir seyirciyim). Ve Dollhouse'u izlemeye başladığımda gerekçem bunun bir Whedon dizisi olması değildi, hikâyesi ilgimi çekmişti. Dollhouse adında büyük ve karanlık bir şirket tarafından içi boşaltılmış bedenler vardı hikâyede. Birer laboratuar faresine dönüşmüş bu insanların format manyağı olmuş zihinlerine düzenli olarak çeşitli anılar yükleniyor ve çeşitli görevler veriliyordu. Korkunç zengin Dollhouse müşterileri kimi zaman harika bir haftasonu geçirmek üzere kusursuz bir sevgili istiyordu, bazen büyük bir kriz anını yönetebilecek kadar donanımlı birini, zaman zaman da kirli işlerini teslim edebilecekleri türden profesyonel bir dolandırıcıyı… Onlar sadece sipariş veriyordu, gerisi Dollhouse'un işiydi. Gerçek hatırlarla dolu hafıza kartları arşivi elden geçiriliyor, uygun geçmişin yüklendiği zavallı bir "aktif", *mış gibi yapan bir oyuncu* değil, "*o*" oluyordu, görev tamamlanana kadar kendini "*o*" sanıyordu.

Dollhouse'u izlemeye başlama sebebim bu hikâye oldu ama hiç bölüm kaçırmadan devam etmemi sağlayan şey kesinlikle başka. Giderek derinleşen bir varoluş tartışması yapıyor bu dizi. Karmaşık sorulara parmağıyla göstererek değil, bazı alt hikâyeler anlatarak cevaplar buluyor, sonra kendini yalanlıyor, başka taraftan bakıyor. Hiç yormuyor izlemesi, hiç kafa patlatmıyor ama ne zaman ve nasıl olduğunu bilmediğiniz çürükler gibi, sonradan dokununca kendini hissettiriyor. İlk birkaç bölümden sonra müşterilerin değil "doll"ların hikâyelerine odaklanıyoruz ve bence o noktadan itibaren diyaloglar da, sürprizler de, karakterler de zenginleşmeye başlıyor. Bu arada Whedon'un güneylilerle, cumhuriyetçilerle, tarikatlarla ve genel olarak Amerika'yla problemleri de tabii ki devam ediyor ve bize "kıkırdatan sahneler" olarak geri dönüyor. Dizinin en büyük handikapıysa Amerikan Fox'ta yayınlanıyor olması, bu adamların bir dizinin ipini ne zaman çekeceği belli olmuyor çünkü. Ben yine de merakla ikinci sezonu bekliyorum. **-Serpil**



Lie with Me
KATHARSİSİN DİBİNİ BOYLAMAK

Jamaikalı yönetmen Clement Virgo, daha önce Michael Winterbottom'un sorduğu soruyu bir kez daha hatırlatıyor: *"Neden savaşan iki insanı izlemek, sevişen iki insanı izlemekten daha kolay? Belli ki birileri savaşı meşrulaştırmaya çalışıyor."*

Leila ve David, kanı delicesine kaynayan iki genç olarak birbirini buluyor ve kendilerine bile itiraf edemedikleri kötü yanlarını temizlemeye çalışıyorlar. İki rahatsız vicdan bir araya gelince, siz de katharsisin dibine vuruyorsunuz tabii ki… Şöyle bir baktım da, bu sayfalara romantik filmler pek sık konuk olmuyor. Ben de son dönemde keşfettiğim bu güzelliklerle dolu filmi, hazır DVD'si de piyasaya çıkmışken paylaşmak istedim (tabii ki 18 yaşından büyük oyungezerlerle).





Romantik film dendiğinde aklınıza ne geliyor bilemiyorum. İlk canlanan şey Titanic romantizmiyse, algılarınıza işlemiş bu tanımı baştan yapmanız gerek. Mum, şarap ve Michael Bolton'u biraz geçip sola doğru geldiyseniz, aşkın göründüğünden daha hastalıklı olduğunu fark etmişsinizdir. Lie with Me, tam da bu noktada -estetik kaygılar da güderek- iki hastalıklı ruhun sağanak yağışlı iklimini sunuyor bize. Az önce katharsis dedim ya… Siz de ıslanıyorsunuz o sağanak yağmur altında işte… **–Faruk**



Marilyn Manson - The High End of Low
ACI, KENDİSİNİ TEKRARLAMAKTAN UTANMAZ

Eat Me, Drink Me'nin üzerinden yeterince zaman geçmişti ki, Manson abimizden yeni albüm geldi. Açıkçası artık herhangi bir Marilyn Manson albümünden çok şey beklemiyordum lakin 90'lar boyunca Manson'ın tahtını inşa eden basçı Twiggy Ramirez'in de Manson'la birlikte döneceğini nereden bilebilirdim…

The High End of Low'u gerçekten çok beğendim. Manson albümlerinin değişmez rahatsızlığı olan sıradanlık hissi gitmiş ve yerine biraz daha melankolik bir hava gelmiş. Manson'ın eşinden ayrılmasının da bunda etkisi olduğunu düşünüyorum. Zaten sözlere de yansımış bu durum. *"Eğer izin verirsen sana âşık olacağım"* nakaratıyla başlıyor albüm, *Leaves A Scar*'ın *"Seni öldürmeyen şey, izini bırakacaktır"* gibi iddialı sözleriyle de rengini belli ediyor. Albümün, hatta Manson'ın en sevdiğim şarkıları arasına giren *"Running to the Edge of the World"* buram buram aşk, hiddet ve melankoli kokan bir şarkı. Bu şarkıda, vokalde harikalar yaratıyor Manson. Bu sesi uzun zamandır bu kadar keyif alarak dinlememiştim doğrusu. Yalnızlık üzerine yazılmış ve ayrıca Manson'ın doğum gününe gönderme de içeren *15* adlı parçayla da albüm bitiyor. Mid-tempo parçaların ağırlıkta olduğu bu 15 parçalık albüm muhteşem değil ama özlediğim Manson'ın geri dönüşü olduğunu söyleyebilirim. **–Volkan**

Dredg The Pariah, The Parrot, The Delusion
BURADAN ÇIKMAK İÇİN BİR YOL VAR

Dredg, kendisini özlettiği dört seneden sonra yeni albümü "The Pariah, The Parrot, The Delusion" ile karşımızda. Ofiste Volkan'la haftalardır albümden seçmelerle ozan atışması tadında takılıyoruz. Bir o açıyor şarkıları, bir ben … Ve giderek daha fazla seviyoruz duyduklarımızı.

Yıllandıkça güzelleşen şaraplar gibi Dredg de her albümde kendine bir ekliyor. İyiden iyiye olgunlaşmış tadının yanı sıra TPTPTD'de hiçbir şarkı birbirine benzemiyor, hepsinin kendine ait ve akılda kalıcı melodileri var (Franz Ferdinand melodileri kadar belirgin). Şarkıların sözlerine baktığınızda "verse-nakarat-verse-nakarat" şeklinde gittiğini görebilirsiniz ancak bu durum hiçbir şekilde rahatsız etmiyor. Hatta nakaratı dinlerken "bitse de verse'ü tekrar dinlesem" diyorsunuz (ya da tam tersi) *("nakarat hiç bitmese de verse'ü hiç duymasam" gibi mi? -Serp.)*. Sözlerse tüm Dredg albümlerinin toplamından daha iyi olmuş; her dinlediğinizde farklı bir anlama geliyor, farklı hissettiriyor. Bu sözlerin en güzel yanı da ne biliyor musunuz? Dredg'in bugüne kadar yaptığı en zengin, en deneysel ve en fikir dolu müziğiyle birleştiklerinde geçişler o kadar güzel oluyor ki, her biri All I Need'in (Radiohead) 2:53'ünde vuku bulan dünyanın en güzel geçişiyle yarışabilir.



Can Arabacı

"Diş viya pençe acısı, boşluk ve sessizliğinkinden daha büyük olabilir miydi? Sanmıyorum... R. A. Salvatore







R. A. Salvatore - Kara Elf Üçlemesi

Drizzt hakkındaki genel bir yanılgıyı düzeltеyim yazıya başlarken… Drizzt ne sanıldığı üzere 1000 orku aynı anda kesebilen bir karakter, ne de varoluşu sadece iki adet palayı rüzgârda dans ettirerek düşmanları biçmekten ibaret . Savaş sanatları konusunda kara derili ırkının haklı şöhretini bile gölgede bırakacak kadar başarılı bir dövüşçü mü? Evet. Herhangi bir düşmana gözünü diktiğinde prensiplerinin yardımıyla yönlendirdiği kılıçları hedefinin canını alana kadar uğraşan acımasız bir avcı mı? Evet. Ama tüm bu becerisinin ve palalarının arkasında sahip olduğu amaç ve prensipler, maalesef seriyi okuyan herkesin farkına varabildiği bir şey değil.

Faerûn evreninde, kimi zaman yeraltındaki ölümcül bir şehirde, kimi zamansa karlı dağların eteklerinde geçen bir serinin başlangıcı Kara Elf Üçlemesi. Bugüne kadar neredeyse tüm fantastik evrenlerde iyiliği temsil ederken gördüğümüz elflerin kara kalpli, entrika ve kaosa bayılan kötü kuzenleri drowların, yani kara elflerin yeraltı şehirlerinden birinde doğan sıradışı bir karakterin hikâyesi bu. Irkının diğer üyelerinden farklı olarak drow değerlerinden haz duymayan, bu çürümüş toplum içerisinde hayatta kalmaya çalışırken Unutulmuş Diyarlar'da kendi yerini arayan Drizzt Do'Urden'in hikâyesi.

Daha iki ay önce İçimizdekiler Dışımızdakiler sayfasında Ejderha Mızrağı'ndan bahsedilmişken ve hazır sıra da bana gelmişken Unutulmuş Diyarlar'a, Drizzt Do'Urden'in hikâyesinin başlangıç noktasına değinmem kaçınılmazdı sanırım. R. A. Salvatore'un başta sadece bir yan karakter olarak yarattığı fakat daha sonra potansiyelini fark ederek başrole taşıdığı Drizzt Do'Urden, yaşadıkları ve düşündükleriyle çoğu kişinin rahatlıkla kendinden bir parça bulabileceği türden bir karakter. Irkının kötü şöhreti her zaman kendisinden bir adım önde gitse de hiçbir zaman yılmayan bu drow'a, seriyi okudukça kanınızın ısınacağına eminim. Fantastik kurguya meraklıysanız ama hâlâ Kara Elf Üçlemesi'ni okuyup da bu büyülü maceraya adım atmadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir.

Supernatural



Uzun süredir bahsetmek istediğim şeylerden biri de müptelası olduğum bu diziydi. Yıllar önce bir arkadaşım "bak süper dizi, iki kardeş var. Vampir, hortlak falan avlıyorlar. İzle mutlaka!" dediğinde pek de heyecanlanmamıştım açıkçası. Eh, o zamanlar hâlâ Buffy ve Angel'ın etkisindeydim, haliyle Supernatural o kadar da "süper" gelmiyordu. Ancak nereden çıktıysa, aylar önce bu dizi tekrar aklıma düştü ve bu kez takip etmeye başladım. Yıllar önce arkadaşımın söylediklerini ciddiye almadığım için kendime kızdığımı itiraf etmem gerek…

En basit haliyle Supernatural, iki kardeşin iblisler, intikamcı hayaletler ve kurt adamlar gibi gerçeküstü meselelerle uğraşırken bir yandan da kayıp babalarının ve yıllar önce annelerini öldüren iblisin izini sürdüğü bir gerilim/aksiyon dizisi (aksiyon kısmı daha ağır basıyor tabii). Kafanızda daha net bir resim oluşturmak için "Buffy/Angel + X-Files" denklemini kullanabiliriz sanırım. Ama dizinin asıl sihri, size fark ettirmeden inşa ederek geliştirdiği ve her yeni sezonda daha da büyüyerek epikleşen muhteşem bir senaryoya sahip olmasında yatıyor. İlk sezonda genellikle şekil değiştiricilerin, hayaletlerin peşinde koşan Sam ve Dean, izlediğiniz sezonun numarası büyüdükçe daha muazzam olayların içine çekilerek sizi de inanılmaz bir hikâyenin göbeğine sürüklüyorlar.

Birkaç bölümünü izleyen annemin (ki kendisi doğaüstü hikâyeleri hiç sevmez) bile gaza gelmesini sağlayan, her gidişimde "devamını izlesek ya" diyerek beni dürtmesine sebep olan bir dizi Supernatural. Diziye kanınızın ısınmasını sağlayan şeyin tam olarak ne olduğundan emin değilim. Belki ana karakterler Sam ve Dean'in sempatik tavırları ve aralarındaki kardeşlik bağı, belki çeşit çeşit miti de hikâyeye katarak sürekli çıtayı daha yükseğe taşıyan senaryo örgüsü, belki de daha ilk bölümden *"aha Back In Black!"* dedirterek kendine hayran bırakan Dean'in müzik zevki… Nedeni hangisi olursa olsun kesin olan bir şey var ki, bir kere izlemeye başladıktan sonra bu diziye bağlanmamak pek mümkün değil. Eğer diziyi izledikten sonra, olur da içinizde bir Impala alıp kendinizi yollara vurma dürtüsü oluşursa endişelenmeyin, kesinlikle yalnız değilsiniz.

Bir Drow'un Playlist'i (baska bir deyisle, bu kadar alakasız playlist mi olur?)

- YUI - Again
- In Flames - Ordinary Story
- Dark Tranquillity - Insanity's Crescendo
- Lacuna Coil - I Won't Tell You
- Anathema - Fragile Dreams
- Blind Guardian - And Then There Was Silence
- Machinae Supremacy - Edge and Pearl
- Kansas - Carry On Wayward Son
- Nine Inch Nails - The Day World Went Away
- Demons & Wizards - Down Where I Am



Goyun Montajı: Ferhat "FeNoktaYe"

Bobiler.Örg'ün Ardındakiler: Ozan & Ezgi Tüzün

Kendileri de Siteleri Kadar Renkli

BOBİLER'LE SÖYLEŞİ YAPMACA ŞAMPİYONŞİP -DAMLA PINAR GÖK

Hâlâ bilmeyen kaldı mı emin değilim ama bobiler.örg diye bir internet sitesi var. Bir konu açıyorsun, bobiler o konu hakkında bir şeyler üretiyorlar, montajlar yapıyorlar, meseleyi şekilden şekle sokuyorlar. Biz de ofiste her sabah "acaba bugün siteye neler eklendi" diye kontrol edip gün boyunca bu monteler üzerinden geyik yapıyoruz. Madem bu kadar seviyoruz; bakalım kimmiş bunlar, n'aparlarmış bir söyleşelim dedik… (bkz: anneye anlatır gibi anlat)

Çok klasik bir başlangıç olacak ama önce biraz kendinizden ve bobiler.org'dan bahseder misiniz?

Ezgi Tüzün: Ozan yurtdışında reklamcılık okudu, ben de endüstri tasarımı okudum. Türkiye'ye döndükten sonra o reklam ajanslarında çalıştı, ben de farklı birkaç yerde çalıştım. Ozan'ın o zamanlarda, kendi yaptığı işleri koyduğu bir blogu vardı…

Ozan Tüzün: Bobiler.org önceleri benim kendi blogumdu zaten. Bir şeyler yaptıkça o sayfaya koyuyordum. Sonra, herkesin yaptığı işleri koyabildiği interaktif bir site haline geldi. Moderasyonu da önceleri ben yapıyordum ama baktım ki yük olmaya başladı, yığayım ben o işi insanlara dedim. Sonra moderasyonu da üyeler yapmaya başladı, şimdi öyle kendi kendine gidiyor işte…

Bobiler'in ilk zamanlarda Ekşi Sözlük klonu olduğuna dair dedikodular var.

Ozan: Ekşi'deki ilk entry öyle çünkü bir ara siteye habire farklı skin'ler yapıyordum. Bir gün Myspace gibiydi, diğer gün Ekşi Sözlük gibi. Onu ilk gören adam da anlamayıp klon sanmış. Baştan beri hep bu şekildeydi aslında.

Bobiler isminin çıkış noktası neydi peki?

Ezgi: Biz birbirimize bobi diye sesleniyorduk. Bobi, bobi diye diye bobiler oldu. Aslında daha uzun o hikâye. Abi, aba diyorduk birbirimize. O aba, abi "obi" oldu…

Ozan: Yok öyle bir şey…

Kısa bir suskunluk ve sert bir bakışın ardından…

Ozan: Öyle oldu…

Yaptığınız işin yurtdışında bir örneği var mı? Ya da herhangi bir siteden esinlendiniz mi bobiler.org'u hayata geçirirken?

Ozan: Birkaç yerin karması diyebiliriz aslında. B3ta.com var, Deviantart var, biraz Digg'e benziyor oylama mantığı olarak. Türkiye'de Ekşi Sözlük'e benziyor biraz, konu açma mantığı olarak. Bunların karması gibi bir şey aslında.

Şimdiye kadar hiç yayınlanan bir monte yüzünden dava açıldı mı ya da sert tepkiler aldınız mı?

Ozan: Hahaha, daha bugün bir dava haberi aldık. Ama söylemeli miyiz bunu henüz emin değiliz. Bir kere başımız derde girdi, garip bir noktadayız şu anda.

Ezgi: Biz avukat işlerinden hiç anlamıyoruz ama siyasi isimlerle ilgili çok fazla monte olduğu için sürekli tehditler geliyordu. İnsanlar arayıp tehdit ediyorlardı "sizi savcılığa vereceğim, onu çıkartın, hakaret var", bilmemne. Ama sitede bir hakaret butonumuz vardı bizim…

Ozan: Hakaret butonu?

Ezgi: Hakaret butonu işte. Basıyorsun, kendi kendine hakaret ediyor, iyi bir buton... *kısa bir sessizlik** Öyle şeyler çok geliyordu ama sonra biri kendi üzerine alınıp dava açtı. Dava süreci bitene kadar da konuşma yasağımız var bildiğimiz kada-

rıyla. Bu yüzden de pek bir şey söylemeyelim bu konuda biz.

Hani mizahçıların bir "gerçek hayatta da komik olma takıntısı" vardır. Sizde de o tip bir takıntı ya da üzerinizde ona benzer baskı var mı?
Ezgi: Ozan komik aslında. Garip bir dille konuşuyordu eskiden, onları kitap yapmayı düşünüyorduk hatta. İşte bu şampiyonşipler falan hep oradan gelme. Hep bir kelimeye takar ve o öyle kalır. Hatta ilkokulda herkes birbirine Hüseyin'le Emine diyordu, yoo Abdullah'la Emine miydi o?
Ozan: Söyleme öyle her şeyi :)
Ezgi: Bunlar zaten birleştirilemez Ozan'cım. Hani Cem Yılmaz diyordu ya "çıkınca hiçbir şey hatırlamayacaksınız" diye, söyleşi sonrası yazacak bir şey bulamayacak zaten.

Editörün notu: O an bu söze gülmüştüm ama Ezgi haklıymış :)

Bir de gazetelerin internet sitelerindeki "komik resimler için tıklayın" galerileri sorunsalı-nız var değil mi? Bir sürü gazete izinsiz olarak kullandı sitedeki monteleri.
Ozan: Onlara dava açıp paracıklarını alabiliyormuşuz ama bunu daha yeni öğrendik :) Yaa evet kullanıyorlar hep. En çok da haber siteleri yapıyor bunu, copyright'ı falan da kaldırıyorlar tabii. Gerçi şimdi biraz azalmaya başladı. Penguen'le anlaştık, orada yayınlanıyor bazı monteler. İşler biraz ciddiye binmeye başlayınca, onlar da artık pek yürütmemeye başladılar.
Ezgi: Ana haber bültenlerine bile çıktı monteler, şaka gibi…
Ozan: Bir kere komik bir şey olmuştu. Bir tane adam Alien'lı bir monte yapmış, onun altına da bir telefon numarası yazmış. Bizim de dikkatimizden kaçtı ve Penguen'de yayınlandı bu monte. Sonra bu telefonun sahibiyim diyen biri aradı bizi…
Ezgi: Kızın eski sevgilisi yapmış monteyi meğerse. Kızın yeni sevgilisi aradı, "verin bana onun numarasını" falan dedi. Biz de dedik ki "yasal olarak veremeyiz, telefonun gerçek sahibi isterse verebiliriz". Telefonun gerçek sahibi de kızın babası, babaya da söyleyemiyorlar tabii... Sonuç olarak alamadılar bizden numarayı ama biz artık yayınlanacak her şeyi büyüteçle incelemeye başladık, herhangi bir yerde bir şey var mı diye.

Site moderasyonunu nasıl yapıyorsunuz?
Ozan: Biz yapıyoruz moderasyonu, Doubloon ve Pembepanter'le beraber. Başımız yasal şeylerle derde girdiği için şimdi bir de avukatımız var.
Ezgi: Başak Purut avukatımız. O zaten Ekşi Sözlük'ün de avukatı, "imdat" deyince koşuyor yardıma.
Ozan: Hangi montenin ana sayfaya çıkacağının falan moderasyonunu da zaten üyeler oy vererek yaptığı için o konuda da bir sorunumuz yok.

Hiç ciddiye alınan monteler yüzünden komik bir şeyler yaşadınız mı?
Ozan: Aa bir tane vardı; ama yazılır mı emin değilim bu… Galatasaray'ın antrenörü var ya Skibbe diye. İşte o adam ayrıldığında şey yapmıştı biri…

Herkes olayı hatırlar ve gülüşmeye başlar

Ozan: Fanatik Gazetesi'nin montesini yapmış "Skib Bıraktı" diye. Millet de bunu gerçek sandı, hatta köşe yazarları bile bunun hakkında yazılar yazmıştı "bir gazete böyle başlık atmamalı" diye.

Bizim Goyun'umuzun da montesi yapılmıştı



bobiler.org'da. Hatta ilk gördüğümüzde biraz korkmuştuk, zavallı Goyun'un başına neler gelecek diye. Aslında büyük bir gücü var sitenin bu açıdan bakarsak, hani "vezir de eder rezil de" derler ya… Bu bağlamda firmalardan viral pazarlama yapmak için ahlaksız teklifler aldığınız oluyor mu?
Ozan: Siteye reklam koyduğumuz zaman onun reklam olduğunu biz direkt öküz gibi yazıyoruz üzerine. Öyle çok ahlaksız teklifler gelmedi hiç.
Ezgi: Reklam aldığımız zaman da başından uyarıyoruz, "sen reklamını verirsin ama benim kullanıcım onunla dalga geçerse ben o kullanıcının yaptığı monteyi çıkarmam" anlaşmasını yapıyoruz. Bizim için öncelikle kullanıcı önemli, reklam değil. Firmalar da bunu biliyor artık. Zaten bu durumdan dolayı, biraz daha marjinal isimler reklam vermeye cesaret edebiliyor.

Bir ara da Youtube yasağını protesto etmiştiniz çok hoş ve komik bir şekilde. Biraz bahseder misiniz bu protestodan?
Ezgi: Yapıyorduk da o olay protestoyla kaldı ne yazık ki.
Ozan: Sansuresansur.org diye bir site var, onlar kendi sitelerini kapatıyorlardı protesto için. Biz de onun biraz farklı bir uygulamasını hayata geçirdik bobiler.org'da. Bizim sitede, herkes istediği zaman siteyi kapatabiliyordu. O işe yarayan bir buton koyduk siteye. Ama sen siteyi kapatınca herkese kapanıyordu site, sonra bir başkası gelip açıyordu. Bir günde 30.000 kişi falan kapattı siteyi. Çok şikâyet gelmişti, "abicim tam gezerken site kapanıyor, açıyorum tekrar kapanıyor" diye.

Bobiler.org'u takip eden kitle iyice oturmaya başladı artık. Site popülerleştikçe bu kitlenin bozulmasından korkuyor musunuz?
Ozan: Takip eden kitle bizim elimizde olan bir şey değil ama monte yapan kitlenin bozulmasını engelliyoruz bir şekilde…
Ezgi: Onlar zaten bir süre sonra otomatik olarak eleniyor, herkese oy hakkı verdiğimiz için.
Ezgi: Bir de bizim ülkede çok var ya; "artık bozuldu, artık iyi değil" gibi şeyler mutlaka çıkar. O biraz moda haline geldi. Mesela bizim sunucu masraflarımız giderek artmaya başladı ve reklam almak zorunda kaldık. Ona bile laf edildi "oo parayı buldunuz" diye. Ya n'apalım, kapatalım mı siteyi? Biz telif de ödüyoruz Penguen'de çıkan işler için. Bir Bobiler sergisi yapma hayalimiz de var. E bunların hepsi için de para lazım. Bizim için para kazanma aracı değil bu site. Para kazanalım ki hayallerimizi gerçekleştirelim, iyi işler yapan insanları motive edelim istiyoruz. Ama insanlar çok önyargılı bakıyor.

Böylece "ilerisi için planlarınız ne" sorumun da cevabını almış oldum bu sergi haberiyle. Oyunlarla aranız nasıl diye bir soru sorarak durumu kurtarayım bari.
Ozan: Çok zaman yiyor, o yüzden ben pek oyun oynamıyorum.
Ezgi: Ben sadece Pac-man oynuyorum.

O zaman, bir "Ünlüyü Oyunla Terletmek" sınavı yapmak farz oldu :)



ÜNLÜYÜ OYUNLA TERLETMEK

1) Mario'nun mesleği nedir?
Ozan: Muslukçu
Ezgi: Bekçi. Muslukçudan oyun yaparlar mı hiç…

2) FIFA mı PES mi? Neden?
Ozan: FIFA, diğerini hatırlamıyorum çünkü.
Ezgi: Ben ikisini de bilmiyorum.

3) Pata pata pata pon?
Ozan: Hop tereyağlı ballı ekmek.
Ezgi: Susam Sokağı hâlâ var mı yaa?

4) "Doom gibin" cümlesini açıklayın.
Ozan: İşte böyle elinde silah, bıdı bıdı gidiyorsun.
Ezgi: Doom gibi ölmek vardır.

5) "Epic Fail" nedir? Bir örnekle açıklayın.
Ozan: Geçen gün epic fail oldum… Sendeyiz Ezgi.
Ezgi: Ben şu an bağlanamadım canlı yayına.









noblesse oblige

EDEN OF THE EAST

KRAL BİZİ KARANLIKTAN KURTARMAYA GELDİ –İPEK CEVAHIR

Hafızasını kaybetmiş karakterlere hiç de yabancı değiliz… Hafızasını kaybetmiş bu karakterin bir elinde silah, diğerinde cep telefonuyla uyanması da rastlanabilir bir şeydir diyelim… Ama hafızasını kaybeden karakterin başka bir kıtada çırılçıplak uyandıktan sonra elindeki silahı ve cep telefonunu havada sallayarak Beyaz Saray'a doğru yürümesi? Böyle bir sahneye başka yerde rastlarsanız haber verin. *(Yukarıdaki garip açılış sahnesinden sonra Japonya'ya dönüyoruz.)*

"Dikkatsiz" bir pazartesi düşünün, sizce nasıl olabilir? *Careless Monday* olarak anılan bu gün, hikâyeye göre 10 adet füzenin Japonya'yı vurduğu tarihe verilen ad. "Dikkatsiz" çünkü nasıl olduysa kimse bu saldırıda hayatını kaybetmemiş ve hatta füzelerin etkisiyle oluşan kraterin etrafında herkes gündelik yaşamına devam ediyor.

Bu tuhaf olaydan birkaç ay sonra Saki adlı bir öğrenci, mezun olmalarının şerefine arkadaşlarıyla birlikte Amerika'ya gitmiştir. Ülkeden ayrılacağı gün başı polislerle belaya girecek ve yukarıda bahsettiğim çıplak arkadaş (Takizawa Akira) sayesinde kurtulacaktır. Birbirini takip eden olaylar sonucu Saki ve Akira birlikte Japonya'ya dönerler ancak Beyaz Saray'ın bahçesinde kesişen yolları orada da ayrılmaz.

Akira'nın elindeki telefonda yüksek miktarda dijital para yüklüdür: Tam 8,200,000,000 yen. Sıfırlar yeterince ikna edici değilse çevireyim: 134,070,000 TL'den söz ediyoruz. Telefonun öteki ucundaki kişiye verdiği emirler sayesinde bu parayla her istediğini yerine getirebilen Akira için "o kadar parayla süper yaşanır, varsın hafızasını da kaybetmiş olsun" gibi bir denklem kuruyorsanız çok yanılıyorsunuz. Elbette o para orada bir amaç için yüklü. Ve elbette hiçbir şey göründüğü kadar tozpembe değil.

Topu topu 11 bölüm süren Eden of the East'in bütün hikâyesini anlatmaya hiç niyetim yok. Onun yerine serinin heyecan verici özelliklerinden bahsedeceğim. Örneğin telefonda verilen her türlü emrin belli bir ücret karşılığında ve "lütfen bundan böyle kurtarıcımız olarak çalışmaya devam edin" gibi cümleler eşliğinde yerine getirilmesi zaman zaman *Death Note*vari çekişmelere yol açıyor ki bu tadı hatırlamak bile çok güzel. Ayrıca serinin çok kısa olması sizi endişelendirmesin; apar topar biten bir anime değil Eden of the East. Serinin her dakikası, konudaki boşlukların doldurulması ve bir sonuca gidilmesi için oldukça iyi kullanılmış. "Tatilini bilgisayar başında geçirmeyi kim ister ki" diyenler için de ideal bir süre bu. Eden of the East'in yayınından önce açıklanan kadrosu bile seriyi takibe almak için yeterli bir sebepti benim için, hâlâ tereddüdü olanlar için şöyle özetleyeyim:
Serinin yaratıcısı Kenji Kamiyama *(Ghost in the Shell)*,aynı zamanda yönetmen ve senarist olarak da aktif rol alıyor. *Honey and Clover*'la gönülleri fetheden sanatçı Chika Umino, Eden'e karakter tasarımlarıyla hayat veriyor (*H&C* severler için bu kadarı bile fazlasıyla yeterli). Yine *Ghost in the Shell*, *Gundam 00* ve *The Sky Crawlers*'ın müziklerinden tanıyabileceğiniz Kenji Kawai ise müziklerden sorumlu. Tüm bunların üzerine stüdyo da Production I.G olunca, Eden'ın tanıtımı için gösterilen tek materyalin, üstünde cep telefonu elmadan başka bir şey olmayan beyaz bir sayfa olması bile serinin dört gözle beklenmesine yetti.

İlk izlenim önemlidir. Eden'ın jeneriği de bu açıdan çok iyi bir örnek. Zira bir noktasında Shakespeare'den sözlerin döküldüğü kinetik tipografiyle yapılmış açılış klibindeki parça Oasis'ten Falling Down ve insanı iyi şeyler beklemeye fazlasıyla teşvik edecek kadar başarılı. Açılışları atlayan biriyseniz bile bu güzel klibe en azından bir şans vermelisiniz. İzledikçe hoşuma da daha da gitmeye başlayan kapanışsa School Food Punishment'tan Futuristic Imagination adlı çok hoş bir parçayla yapılıyor.

Sonuç olarak, henüz seneyi kapatmadık ama rahatlıkla bu yılın en iyi serilerinden biriyle karşı karşıya olduğunuzu müjdeleyebilirim. Bir de şunu sorabilirim: Bir ülkeyi nasıl kurtarırsınız? Kurtarıcı olmak için ne gerekir? Biri size milyarlarca para verse gerçekten yapabilir misiniz? Dahası; sadece para bu amaca yeter mi?

NEET?

İnternette sıkça rastlamış olabileceğiniz NEET terimi, Eden'de çok sık geçiyor ("Johnny" geyiği kadar değilse de). Bilmeyenler için açılımı "Not currently engaged in Employment, Education or Training" şeklinde. Daha önce rastlamadıysanız bile, seri içinde ele alınan sosyal konulardan biri olduğu için adı geçtiğinde dikkat edin derim. Rastlayanlarsa şimdiye kadar işlendiğinden biraz daha farklı görebilirler NEET'leri.

Filmler İçin Bekleyeceğiz…

Evet, Eden 11 bölüm ama seri burada bitmiyor. Japonya için 28 Kasım'da "The King of Eden" ve Ocak 2010'da "Paradise Lost" adlı iki film daha geliyor. Doğrusu filmlerinin adı bile şimdiden "izle beni" diyor ama konuları belli değil. Dolayısıyla yeniden anlatım mı olacaklar, yoksa başka bir büyük final mi sunacaklar, bunu görmek için biraz daha beklememiz gerekiyor.



Sonunda Biraz Xam'd Dinleyeceğiz

Xam'd Lost Memories'in (Bounen no Xamdou) müziklerini şimdiye kadar sadece ses kliplerinden dinlediyseniz ve hâlâ bir soundtrack albümünün olmamasından yakınıyorsanız güzel haber: 22 Temmuz'da albüm piyasaya çıktı. Peki neden bu kadar gecikti, seri biteli aylar olmadı mı? Aslında serinin Japonya'daki televizyon yayını daha yeni bitti. Önce PSN üzerinden yayınlandığı ve haliyle PSN yayını da daha önce bittiği için televizyondaki yayın bitene kadar albümü beklettiler.

Ayrıca bu gecikme o kadar da kötü değil. Çünkü açılış ve kapanış parçalarını sayısız kere dinlemek yettiyse de, televizyon yayınında yeni parçalar ve klipler kullanıldı. Sanatçılarsa değişmedi; açılış gene Boom Boom Satellites'ın ama bu sefer "Back on My Feet" adlı bir parçası, kapanışsa Kylee'den "Just Breathe".



You Are (Not) Alone Rekorları

Haziran sonunda gösterime giren *Rebuild of Evangelion* yapımlarının ikincisi, *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* ilkinden de büyük bir açılışla, iki gün içinde Japonya'daki listeleri altüst etmeyi başardı. Ne o, yoksa şüpheniz mi vardı?

800 kişinin sabah saat 8'de kuyruk oluşturduğu film için en büyük sinemalar bile ayakta seyirci almaya başladı. İlk 2 günün sonundaysa 120 salonda toplam 354,852 defa gösterilen yeni film 512,180,200 yen (yaklaşık 8,215,000 TL) hasılat yaptı (sadece 2 günlük rakamlar bunlar).

Sinemaların önündeki Eva etkinliklerinin, cosplaylerin, Eva temalı yiyecek-içeceklerin bu dev kitleyi beslediğini de hesaba katarsak, karşımıza çıkacak diğer 2 filmin nasıl olacağına dair teori geliştirmeye başlayabiliriz *(Rebuild of Evangelion toplamda 4 film olacak)*.

Her yayını ve piyasaya çıkan her DVD/BD versiyonu yeni bir düzenleme içerse de, Eva'ya ilgi her zamanki gibi üst seviyelerde ve galiba kimse de bu bitmek bilmeyen "remaster" kaosundan şikâyetçi değil.



Güle Güle Nodame... Gyabo!

Tomoko Ninomiya'nın aynı adlı mangasından uyarlanan Nodame Cantabile sona eriyor. Ninomiya'nın rahatsızlığı sebebiyle mangaya bir süre önce ara verilmişti ve bir geri dönüş tarihi de açıklanmadı. Ancak animenin son sezonu olan *Nodame Cantabile: Finale* için Ocak 2010 tarihi kesin olarak duyuruldu.

Önce hamileliği sebebiyle mecburen ara veren Ninomiya, kısa bir süre mangayı devam ettirebilse de daha sonra sağlık sorunları ağır basmış ve haziran ayında yeniden durmuştu. Sonbaharda başlaması planlanan yeni anime serisinin "son" olarak anılması ve ileri bir tarihe atılması muhtemelen yakında manganın geri döneceğinin ve hikâyenin artık sona ereceğinin bir göstergesi olabilir.

Ama merak etmeyin, ilk sezonda yayınlandığı saatlerdeki TV animeleri arasında tüm zamanların en yüksek izlenme oranıyla rekor kıran bu başarılı serinin live-action uyarlamaları da var. Üstelik bunlar oldukça da başarılı. Dahası 2010'da 2 live-action filmi planlanıyor. Yani Nodame'ye ve "Gyabo!"larına veda etmek için bol bol şansımız olacak gibi.

Durarara!!

Hayır, korkutucu bir gülme efekti denemesi değil bu. Geçtiğimiz sene animeye uyarlanan Baccano!'nun yazarı Ryohgo Narita'nın bir başka roman serisi Durarara!! (ya da yerine göre "Dhurarara") söz konusu olan. 2004'ten beri devam eden bu romanlar sonunda anime uyarlamasına kavuşan yapımlar arasına katılıyor.
Baccano gibi bir seri ya da en azından devam yapımı umarken aynı yazardan, üstelik de Baccano'yla yönetmeni Takahiro Omori, sanat yönetmeni Akira Ito, senaristi Noboru Takagi, müzik yapımcısı Makoto Yoshimori, karakter tasarımcısı Takahiro Kishida gibi neredeyse tamamen aynı kilit animasyon kadrosunun elinden çıkacak olan bu yeni yapımı iple çekiyorum. Stüdyo da tabii ki aynı: Brain's Base. Hikâye hakkında tek söylenen, Tokyo'nun Ikebukuro mahallesinde geçen "kaçık bir gençliğin fantastik romantizmi" üzerine kurulduğu olsa da bunu Narita tarzında düşününce merak etmemek elde değil.



N.E.M.
Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



MICHAEL JACKSON ANISINA...

(Başlamadan not: Geçen ay yarım kalan Beşiktaş ve Lakers yazımın devamını yayınlayacaktım ancak büyük bir ustanın anısına bu ay yazmadan edemezdim. O yazının tamamını www.oyungezer.com.tr'de okuyabilirsiniz).

ÇOCUKLUĞUMUZUN SOUNDTRACK'İ SONA ERDİ

NEM'den bir kere daha hepinize sevgiler, saygılar arkadaşlar... Bu ay sizlere Michael Jackson abimizden bahsedeceğim... Maalesef 25 Haziran'da Michael abimiz bu dünyaya veda etti. Saat beş civarı işten çıkmış ve eve gitmeden evvel bir spor dükkânında hem biraz zaman öldürüyordum hem de almak istediğim birtakım malzemelere bakıyordum. Tam o sırada telefonum çaldı. Kuzenim Neco'ydu arayan; "Michael Jackson'ı duydun mu lan" dedi. Onu der demez kuzenimin sesindeki heyecanı da içimden gelen sese ekleyerek olayı saniyenin beşte biri gibi bir sürede çakıp "ölmüş mü lan yoksa" dedim. Cevabı biliyorsunuz. Bir anda şok oldum, her ne kadar son zamanlarda "deri kanseri oldu" gibi söylentiler piyasada dolaşsa da açıkçası kalpten gideceği hiç aklıma gelmezdi. Birkaç hafta önce, son planladığı İngiltere konserleri için yaptığı basın toplantısında gayet sağlıklı gözüküyordu.

Sanki içimdeki yüzlerce kibritten biri "pısss" diye söndü o an. Bazı insanlar vardır; görmeden, tanışmadan aranızda bir bağ oluşur. Gerek filmleri, gerek yazıları, gerek sözleri, gerekse müzikleriyle bu insanlar hayatımıza girer ve anılarımızın, hayatımızın bir parçası olur. Örneğin Kemal Sunal ve Barış Manço öldüğünde hüngür hüngür ağladığımı hatırlarım. Michael Jackson'ın ölümüne de açıkçası çok üzüldüm ve moralim bozuldu. En azından bu yazıyı hazırlayıp hayatımda etkisi olan bu adam anısına ben de bir şeyler yapmak istedim.



O BİR "BEST SELLING OF ALL TIME"

Sizleri bilemeyeceğim ancak benim gibi yaşı 30'a yaklaşan bütün arkadaşlarımın Michael Jackson şarkılarıyla büyüdüğünü biliyorum. Zira adam rahmetli olduktan sonra ilkokul ve ortaokul arkadaşlarım mail atıp ne derece üzüldüklerini, hayatlarında aldıkları ilk kasetin bir Michael Jackson kaseti olduğunu yazdılar. Benim için de durum farklı değildi. Şahsen ben daha Metallica'nın M'sinden bile bihaberken MJ dinlerdim. Benim de hatırladığım ilk kasetim Bad albümüdür. O aralar ben 8 yaşında bir velettim ve takoz gibi bir Walkman'im vardı, dışarıya ses veren kendi içinde hoparlörü olan Walkman'lerdendi. Eheuheuhe. Nereden baksanız 1.5 kilo falan vardır herhalde, hoparlörle dışarı ses verdiği için de pil mil dayanmazdı o alete. Neyse, o yaşlarda her cuma anneanneme kalmaya gittiğimde sabah akşam o alette Michael Jackson'ın Bad albümünü dinlerdim. O kadar çok dinlemişim ki hâlâ o albümdeki şarkılardan birini duyduğumda anneannemi, anneannemin mahallesini, o koca Walkman'inimi falan hatırlıyorum.

Michael Jackson'ın ilk solo albümü olan Off The Wall benim zamanımdan evvel çıktığı için hayatımda pek bir etkisi olmamıştır. Sonrasında tabii ki tüm zamanların en çok satan ve bundan sonra da geçilebileceğini hiç tahmin etmediğim (dijital müzik devrine geçtiğimiz için) Thriller albümü var. Billie Jean, Beat It ve tabii ki Thriller gibi hitlerin de bulunduğu bu albüm gelmiş geçmiş en iyi albümler sırasında en tepelerde bulunmaktadır. Sonrasında çıkan Bad ise demin bahsettiğim üzere çoğumuzun çocukluğuna damgasını vurmuştur. Black or White hitinin de yer aldığı Dangerous albümünü aldığım günü de daha dün gibi hatırlıyorum... Sonraki albümü yani HIStory'yi dayım Amerika'dan iki kaset halinde, hem de özel versiyonunu yollamıştı. İçinden kitapçık falan da çıkmıştı. Saatlerce her harfine kadar incelemiştim o kitapçığı. Michael'ın en son albümü olan Invincible ise ne yazık ki eskiler kadar büyük bir sansasyon yaratmadı.



O BİR DANS USTASI

Şimdiye kadar Michael Jackson'dan daha iyi dans eden birini gördüğümü zannetmiyorum. Çocukken inanılmaz derece etkilendiğim doğrudur, ancak şu yaşımda bile televizyonda adamın danslarını gösterdiklerinde tüylerim diken diken oluyor. İnsan ister istemez oturduğu yerden kalkıp moonwalking yapmak istiyor.

Çok iyi hatırlarım, kardeşim Aytuğ'la birlikte bu adamın MTV'deki canlı bir gösterisini izlemiştik. Normal, bildiğimiz moonwalking hareketinin yana doğru olanını yapmıştı ve ikimiz de ağzımız açık bir şekilde seyretmiştik, gazdan ve zevkten delirmiştik. Ben o zamanlarda da elektroniğe falan meraklı olduğumdan, çocuk halimle o gösteriyi videokasete kaydetmiştim ve defalarca izlemiştik. Benim yaşımda olan, Michael'ı seven ve evde kendi kendine moonwalking yapmaya çalışmayan kaç insan vardır bilmiyorum. Ben babamın kösele ayakkabılarını giyip mutfakta (yerler fayans ya, kaygan o açıdan) defalarca moonwalking yapmıştım ya da yaptığımı zannetmiştim. Ancak bu yana doğru "yengeçleme moonwalking", olaya son noktayı koymuştu. Harika dans ediyordu rahmetli ya. Sadece moonwalking de değil, robot gibi yürümesi, elinin kolunun ayrı oynaması, olduğu yerde defalarca dönmesi, zıplayıp o kösele ayakkabısının ucunda durması ve parlayan beyaz çorapları falan inanılmazdı. Hip-hop veya break dance'la alakam olmamasına rağmen Michael Jackson televizyonda bir saat boyunca dans etse sıkılmadan izlerim. Onun danslarını da özleyeceğiz.

O BİR SÖZ YAZARI, O BİR BESTECİ

Sesinin güzelliği, danslarının muhteşemliği bir kenara Michael Jackson'ın yaratıcılığı da kendi başına bir fenomen. Zamane yıldızlarının çoğu (hem o zamanın, hem bu zamanın) şarkıyı sadece seslendirmekle kalırken, Michael abimiz hemen hemen bütün hit şarkılarını kendi yazmış ve bestelemiştir. Başlı başına birer efsane olan Beat It ve Billie Jean, Paul McCartney ile beraber seslendirdiği The Girl Is Mine... Bad albümüyle çocukluğuma damgasını vurmuş olan Bad, Liberian Girl, Smooth Criminal, Dirty Diana, I Just Can't Stop Loving You gibi hitler... Dünyadaki en iç yumuşatıcı şarkılardan biri olan Heal The World, yine dev bir hit olan Black or White, They Don't Care About Us, Heal The World'ün amcasının oğlu modundaki Earth Song,

GÖK 10 MICHAEL JACKSON ŞARKILARI



01-) Thriller
02-) Heal The World
03-) Smooth Criminal
04-) Beat It
05-) Billie Jean
06-) Black or White
07-) Earth Song
08-) Bad
09-) They Don't Care About Us
10-) The Girl Is Mine



başka bir klasik olan Blood On The Dance Floor ve de insanın içini bir garip eden Little Susie gibi parçaların hepsinin söz ve müziği Michael Jackson'a aittir. Dünya çapında hep bir numaraya oturan bu hitler, kendisinin ne kadar yetenekli ve yaratıcı bir insan olduğunu açıkça ortaya koyuyor.

O BİR VİDEOKLİP MUCİDİ

Şöyle bir geriye dönüp baktığınızda 80'lerden veya 90'lardan kimin videoklibini, daha doğru bir deyişle hangi müzik videosunu hatırlıyorsunuz? En akılda kalanlar daima Michael Jackson'ınkiler olmuştur. Thriller, Bad, Black or White, They Don't Care About Us kliplerini o kadar çok seyretmişimdir ki her bir karesini şu anda sizlere anlatabilirim. Bence Michael Jackson dünyada müzik videosu sektörünü en üst kademeye getirenlerin başında yer alır. Videolardaki o danslar, kıyafetler, görsel efektler, anlatılan veya anlatılmaya çalışılan hikâye falan inanılmazdır. Toplu dansların yanı sıra bazı kliplerin uzatılmış versiyonları vardır. Buralarda Michael abimiz çeşitli coşuşlara imzasını atmıştır, bu uzatılmış bölümler bazı ülkelerde yasaklanmıştır. Thriller klibi zaten başlı başına bir efsanedir, hakkında benim burada laf söylememe hacet yok, Smooth Criminal'da 45 derece öne eğilme olayı müzik ve gösteri dünyasının en sansasyonel olaylarından biri olmuştur. Black or White klibi yine görsel ilklere imza atan inanılmaz bir kliptir ve üstünden 18 sene geçmesine rağmen hâlâ modern bir klip gibi izlenir. Heal The World, Ghosts, Earth Song, Bad ve The Way You Make Me Feel parçalarına da muhteşem klipler çekilmiştir.

O BİR MEDYA MAĞDURU

Hayatı boyunca adamdan ne istediler onu da anlamış değilim açıkçası. Açıkçası ben bu Michael Jackson için ortaya çıkan söylentilere, çoluk çocuk olaylarına falan kesinlikle inanmıyorum. Magazin basınının bazen ne kadar seviyesiz, duygusuz, hatta şerefsiz olduğunu 11 sene önce Ankara'da Claudia Schiffer ile tanıştığımda kendi gözlerimle görmüştüm. O zamanki büyük aşkım Claudia ablamla tanışıp kısa bir sohbet ettikten ve de "To Goktug... Love, Claudia" imzamı aldıktan sonra gecenin ilerleyen saatlerinde gazeteciler kadını ezercesine hayvani hareketler yapmaya başlamışlardı. Yani hakikaten zaten ipince kadın, yani az kalsın ayaklar altında ezilecekti. Öyle saldırıyorlardı kadının üstüne fotoğraf çekeceğiz diye. O sırada tabii bu baskını önlemeye çalışan korumalar da ellerinden geldiği kadar halka koruması yapıyorlardı. O an bir laf kavgası çıktı ve gazetecilerden bir tanesi korumalardan birine yumruk attı. Bunu kendi gözlerimle gördüm. Bildiğimiz yumruğu yapıştırdı herifin suratına. Tabii ondan sonra kavga çıktı, ben de o anda Claudia Schiffer'ın yanındaydım. Kavgadan sonra kadını yangın merdiveninden çatıya çıkardılar. Bunu başlatan gazetecilerdi, ancak tabii ki ertesi gün gazetelerde "Claudia'nın korumaları gazeteciyi dövdü" gibi manşetlerle karşılaşmıştım. Oysa ki neler olduğunu kendi gözlerimle görmüştüm.

Bu verdiğim örnek en basiti. Michael abimizin başına gelenler bunun yüzlerce katı. Magazini hepimiz çok iyi biliyoruz, garip gurup ne varsa biri bin yapıp, yalanlar söyleyerek yayınlarını satmak, satış artırmak onların en iyi bildiği iş. İşte bence Michael Jackson davalarında da olan buydu ve bu olaylardan parasını yapanlar yaptı, olan Michael Jackson'a oldu. Tabii kendisine dava açan ailenin de paradan başka hiçbir isteği yok, bunu biraz olsun düşününce herkes görebilir, psikoloji profesörü olmaya gerek yok.

Adamı senelerdir bir rahat bırakmadılar yahu. Maymun aldı olay yaptılar, Neverland parkı yaptı olay yaptılar, burun ameliyatı oldu olay yaptılar, parasını sağa sola harcadı diye olay yaptılar. Size ne be kardeşim, adam başkasına zarar vermedikçe istediğini yapar. Parayı kazanan da o, harcayan da. Kime ne yani bundan? Zaten röportajlarını izlediğinizde de göreceksinizdir ki, o da artık medya karşısında pes etmiş ve "ne isterseniz yazın kardeşim, nasıl olsa siz ne yazsanız inanacaklar, ne yaparsanız yapın artık" demiştir. Bir rahat yüzü vermediler adama seneler boyu. Yeter be kardeşim...



Neyse, yani sonuç olarak Michael Jackson hakkında çıkartılan onlarca saçma habere, suçlamalara inanmıyorum, ben gözümle görmediğim şeye inanmam bilader, o yüzden size de Michael Jackson'ı magazin haberleriyle değil, hayatınıza katmış olduğu şarkılarla hatırlamanızı tavsiye ediyorum.

O BİR MICHAEL JACKSON!

Michael için daha çok şey yazılabilir. O bir barış elçisi, o bir satış rekortmeni, o bir işadamı, o bir marka ve daha onlarcası... Ancak yerimiz de daraldı. Ben sadece kendi içimden gelenleri yazdım. Onun şarkılarıyla büyüdüm, hâlâ arabamda falan bol bol dinlerim, ölene kadar da dinlemeye devam edeceğim. Tanrının kendisine vermiş olduğu yetenek ve sesi bizlerle paylaşıp hayatımızı renklendirdiği, çocukluktan bu yana bir sürü anımıza soundtrack olduğu ve de bizlere sunduğu her şey için Michael Jackson'a teşekkür ediyorum, "Rest In Peace MJ" diyorum!



HAYALET GEMİ

İpek Cevahir
ipek@oyungezer.com.tr

Çalıştığım kısım bitti, şimdi ne yapıyoruz?

Bugünlerde nereye gitsem televizyondaki rahatsız edici reklam araları gibi on beş dakikada bir, üstelik benden izinsiz düşüncelerimi bölen sorular dönüyor aklımda.

Hayatınızın eğlenceli bölümünü dolduran garip hobileriniz olabilir, büyük bir yüzdenin asla düşünmeyeceği müziklerden hoşlanıyor olabilirsiniz, okuduğunuz kitabı okuyan ikinci birine daha rastlamakta güçlük çekebilirsiniz, adını bile telaffuz edemediğiniz bir mekân favori toplanma noktanız haline gelebilir ve bunların fazlası ya da tam tersi de olabilir. Ama bir noktada hepsi sizin seçiminizdir çünkü içinde kendinizden bir şeyler bulmuşsunuzdur orada. Açıklama yapmanız gerekmez.

Ben bu farkına varışı yeni bir manayla, bir daha yaşıyorum. Hatta hâlâ kendimi ikna etme aşamasında tıkanmışım gibi geliyor bana ama yalnız olmadığımın farkındayım artık.

Gemide ne yöne gideceği konusunda kararsız bir kaptan var... Bu ay Hayalet Gemi rotasız gidiyor, çok da iyi yapıyor.

Benimle birlikte mezun olan kitlenin belki de yarısı gibi, ilk defa bundan sonra ne olacağını bilmiyorum. Ve bu belirsizliğin içinde garip bir huzur duyuyorum. Çünkü daha önce hiç bu kadar planlanmamış bir biçimde hareket etmemiştim. Bir şeyin tarihi, saati, yeri, yolu öncen belli olmalı; aklımda gelişigüzel de olsa bir plan şekillenmeliydi hep. Kendimi bildim bileli bu böyleydi çünkü. Düzenli hareket edilmezse yüzde bin ihtimal bir terslik çıkar ve bunun sonucunda kendimi global ısınmaya kadar suçlayabilirdim – ki bir noktada onu da yapmışımdır kesin.

Ama şu an ilk defa "Ee, peki şimdi?" noktasında duruyorum.

Hani lisede o dönem, bu sefer erken yapacağınıza dair kendinize sözler verdiğiniz, yeminler ettiğiniz ve elbette son haftaya patlayan klasik dönem ödevi maceraları gibi… Ama benim durumumda daha uzun zamana, yani yıllara yayılmış biçimde ileri attığım, birikmiş "zamanı gelince düşünürüz"ler için şu anda daha ileri atacak bir zaman da kalmadı. Sekiz yıl önce, sekizinci sınıfa geçtiğimde "bir bu kadar yıl daha kaldı" demiş biri olarak bıkmadan geri saydığım, takvimde karaladığım, bitmek bilmeyen zaman geçti gitti bile.

Yalnız olmadığımın farkına varışımsa çok kısa süre önce oldu. Ne yapacağından kesinlikle emin olduklarını düşündüğüm ve bazısına kararlılıkları için gıpta ettiğim arkadaşlarımın aslında benden çok da farklı bir yerde durmadıklarını gördüğüm zamandı bu. Öyleyse bunu ne ilk ne de son yaşayan insandım ve bu iyi bir şeydi! *(…miydi?)*



Her dönem koşarak aştığım sinir bozucu devamsızlık sınırları yüzünden gerilmeme, projelerin baskı zamanı geldiğinde Vahşi Batı'ya dönen ozalit dükkânlarında sıra beklememe, bu iş bitsin de uyuyayım dedikten sonra en az iki gün daha yastığımı görmememe, o hafta projeyi geciktirirsem acilen bulmam gereken yaratıcı bir bahaneye ihtiyacım yok artık.

Sanırım işte bu yüzden huzur duyuyorum: Sanki ipler benim ellerimde çünkü.

Sanki hangi parmağımı oynatırsam ona bağlı olan yol harekete geçecek. Belki iplerden birkaçı yarı yolda dayanamayıp kopacak, diğeri beklediğimden sağlam çıkacak, beni şaşırtacak ve ben de bunu bekliyorum. Biraz egoistçe mi acaba?

Düşündüğüm çok şey var ama önce bütün sene kaçırdığım çok fazla film ve okurum dediğim kitaplarım yığılmış durumda, onların arasına dalmak istiyorum. Mesela Gregory Maguire'in *Wicked*'ı aylardır elimde dolanıyor, artık bu yazı çıktığında o da biter herhalde. Evde arkadaşlarımla gyoza yapmayı öğrenmek istiyorum. Her şeyin tarifi rahatlıkla bulunabilir sanıyordum, beni hayal kırıklığına uğrattın Google. Facebook'tan daha uzak, Twitter'a daha yakınım; bloguma daha çok yazmalıyım.

Sonra, gezi fantezilerim var: Özellikle festival zamanlarında Comic-con'a ya da AX'e, oradan artık hangi mevsimdeyse Wonder Fest'e gitmek, dünya gözüyle Comiket'te sabahtan akşama sıra beklemek, en az bir defa Jump Festa'da dolaşmak istiyorum. On yıl sonra da aynı şeyleri söylüyor olma ihtimalim var mı; var. Yarın ne olacağını kimse bilemez tabii. Ama şu an önümde o kadar engel görmüyorum ve o kadar daha önce yaşamadığım bir "artık yapabilirim" duygusu içindeyim ki, on yıl sonra bu yazıya bakıp gülebilirim de.

Neyse ki şimdilik büyük hayallerim arasında ekstrem sporlar yapmak yok, sadece aklımın bir köşesinde zıplayıp duran bungeelerden ibaret hepsi, onu da görmezden geliyorum. Aslında küçükken tatilde ilk defa gördüğüm bungee platformunda feci gözüm kalmıştı. Bunun bir hayal olarak çekmecedeki yerini korumaya devam edecek olmasının sebebi de izlediğim bütün o komedi filmleri… Yani nasıl emin olabilirim ki o iplerin ayağımın dolanmayacağından, daha kemerler bağlanmadan tökezleyip düşmeyeceğimden, sonra da şansıma ipin kopmayacağından?

Bu yüzden her şeyden önce kendime son derece miskin bir tatil armağan ettim. Hatırladığım kadarıyla ilk defa Eylül stresi olmadan bir yaz yaşıyorum. Aynı düşünceler içinde bocalayan herkese de kendilerine bu izni tanımalarını öneririm.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Ürün v0.78

Neyi özlüyorum biliyor musunuz? … Benimki de soru yani, tabii ki biliyorsunuz: Oyunların gerçekten büyülü olduğu o (REPEAT AFTER ME) *eski ve güzel zamanları*. Aman aman, durun kaçmayın! Nostaljik, eski oyunlarla boğulmuş bir yazı yazmıyorum size. Ama en az eski ve güzel oyunların olduğu zamanları özlediğim kadar gözümde tüten bir şey var:

Oyun dergilerinin oyun incelemekten öte, hangi oyunun almaya değer olduğunu ve o oyunu hangi ekran kartında oynamanız gerektiğini söylemekten fazlası olduğu zamanları da yaşadık. 80'lerde ve 90'larda bu gencecik dünyamızda, oyun dergilerinden başka önümüze kapılar açan, ufkumuzu genişleten bir kaynağımız yoktu. Bu yüzden de oyun dergileri tüketmeye özendirmekten çok, üretmeye yönlendirirdi okuyucularını bir zamanlar. Ama son sayısını bundan tam 17 yıl önce çıkartan *Amiga Dünyası* ile bitti bu trend ne yazık ki.

Şu anda, Oyungezer'deki "sırf inceleme ve ilk bakış" kısır döngüsünden kurtulmak için düşünülmüş birbirinden güzel bölümler aracılığıyla bile (kime reklam yapıyorsam :) sizinle sadece sohbet ediyoruz. Oyun oynadığınız makinalarda bir şeyler üretmeye sizi teşvik eden, bu konuda sizi eğiten bir bölümümüz yok ne yazık ki, çünkü artık zaman ve bilginin erişilebilirliği çok değişti.

Eski zamanlarda öyle internet yoktu, istediğiniz bilgi sadece bir tıklama ve Google araması uzağınızda değildi. Şimdi öyle mi ya, bilgiyi arayan herkes ona ulaşabilir. Sorunları olan insanlar, diğerleriyle anında mesajlaşarak çözüme ulaşabilir. Ama şimdiki zamanda da aşırı bir bilgi kirliliği mi var ne?

İnternette "C++" diye arattığınızda çıkan sayfalar 300'den başlayıp 300.000'e kadar giderken, içi sizin ilgilendiğiniz konuyla ilgili 300.000 kitapla dolu bir kütüphaneye bırakılmış gibi hissediyor musunuz siz de kendinizi fazlasıyla? Bu kadar fazla bilginin arasında doğru şekilde yönlendirilmeye ihtiyacınız olduğunu düşünüyor musunuz?

Dediğim gibi Oyungezer'e başladığımızdan beri "tüketmeye özendiren" bir dergi olmamaya çabaladık. Ekran Dışı, Anlam Arayışları bölümlerimiz bu arzunun meyvesi. Ama artık daha fazlasını yapmak istiyoruz. Haftalık dergi toplantılarının her ikisinden birinde mutlaka dergide bir "eğitim" bölümü açmanın nasıl olabileceğini düşünüyoruz.

Peki ne üzerine olacak bu bölüm? En basit ve güncel haliyle, sevdiğiniz oyunlar için nasıl bölüm tasarlanır, nasıl Machimina yapılır, bununla başlamayı düşünüyor, sonra vazgeçiyoruz… İnternette milyonlarcası varken, ayda bir kez ve sadece iki sayfa yayınlanacak böylesi bir bölüm anlamsız geliyor. Bilgisayarlarla yapılabileceklerin son derece sınırlı olduğu 8-bit zamanlarında bir "Aynalı Yazı" programı yazmak bile insana bir şeyler öğretirdi. Teknoloji nehrinin çılgın gibi aktığı günümüzde, nereden başlayabiliriz ki?

Bu konuda sizin de fikirlerinizi almak istiyoruz. En çok neyi öğrenmek istersiniz? Bilgisayar ve oyunları konusunda üretmek istediğiniz şeyler nelerdir? Önümüzdeki aylarda bize bu konuda mail atın, yakaladığınız yerde fikirlerinizi belirtin. Bu ülkenin oyuncuları bir zamanlar üretmek konusunda dünyada bir numaraydı (Amiga ve C64 scene'i hâlâ bir araya gelir, hala Product çıkartırlar 7DX partilerinde). Hiçbir şey olmasa da, 15 yıl öncesinin düzeyine ulaşmanın zamanı tekrar gelmedi mi sizce de? Lütfen fikirlerinizi bize bildirin, çünkü kıpır kıpırız… Bir şeyler geliyor ama doğru mu yanlış mı, buna birlikte karar verelim istiyoruz.

Sizce de artık oyuncuların tüketmekle kalmayıp üretmeye de başlamasının vakti gelmedi mi?



BLAXIS'İN UYANDIRMA SERVİSİ

Üretilen bir poşet ortalama 15 dakika kullanıldığı halde, doğaya atıldığında tam 500 yılda çözülüyor! 500 yıl! Bu yüzden, aldığınız her poşeti mutlaka tekrar tekrar kullanın… Mümkünse poşet kullanmayın, plastikten uzak durun… Doğada kaybolan doğal plastikten bile uzak durun. Unutmayın ki normal bir insan ürettiği atık ve tükettiği kaynaklar yüzünden her yıl doğaya 7 büyük boy ağaca mal oluyor. Yavaş yavaş geri ödeme zamanı artık geçti, hızla geri ödemeye başlar mısınız?



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Keşke melez oynasak hepimiz

Bir zamanlar bilgisayar oyunu dediğimiz şey bize hoş vakit geçirten dijital bir eğlence aracıydı. Bilgisayar vardı işte, sonra lego, sakızdan çıkan kâğıtlar, küçük arabalar vs. Belki en çok arzu edileni, en havalısıydı bilgisayar ama bizi eğlendiren bir sürü şeyden biriydi işte. Daha fazlası olduğunu ya da olabileceğini düşünmekten çok uzaktık. Birileri iş yapılsın, ders çalışılsın diye bilgisayar icat etmişti ama biz onda sadece oyun oynuyorduk. Ara sıra arkadaşlarla buluşuyorduk belki, çok muhabbetini yapıyorduk. Ama o zamanlar Gizli Hedef oynamak için de buluşuyorduk. Bilgisayar için, bilgisayar çevresinde buluşmanın bir ayrıcalığı yoktu.

Bugün bambaşka bir yerde bilgisayar oyunları. O basit ve yalın günlerinin çok ötesinde, geleceği pek kestirilemeyen, ilginç bir sosyal fenomen. Her fenomen gibi çok konuşuluyor oyuncular ama nedense sosyal bir fenomen olarak değil de, bireysel bir tehdit olarak hep. Şöyle dersem daha iyi anlaşılacak sanırım. Yüz milyonlarca oyuncu her Allah'ın günü etkileşim halindeyiz, ne kıvılcımlar ne mutasyonlar çıkıyor bu etkileşimden ama hâlâ oyunculuk tartışılınca konu bizi manyak yapar mı yapmaz mı, acaba toptan yasaklasak mı?

Ama oyunlar ve oyunculuk konusunda pek çok gevezelik olsa da işin toplumbilim yanı yeterince tartışılmıyor. Bu konudaki az sayıdaki kaliteli çalışma da yeterince ilgi görmüyor. Biraz da oyuncuların ve oynamak denen eylemin yalnız ve kişisel görülmesinden bu sanırım. Hani bilgisayar başına kapanıp dünyadan izole olup bütün günümüzü ekrana bakarak geçiriyoruz ya, böyle bir adamın ne alakası var toplumla, sosyolojiyle. Bunun psikolojisi ne kadar bozulmuş, ona baksak yeter.

Oyun türleri çoğalıp birbirinden ayrıldıkça ve her biri kendi oyuncu türünü oluşturdukça oyuncular da bölünmeye başladı ve bu tehlikeli bir süreç.



Aslında biliyoruz ki artık oyunlar da oyuncular da sosyal varlıklar ve sosyalleştikçe davranış şekilleri de değişiyor. En belirgin yanı oyuncuların farklı oyun grupları içinde toplanmaya başlaması. Hatırlıyorum da bundan 20 sene önce oyunlar tür olarak ayrılsa da oyuncular ayrılmazdı. Her tür oyunu oynamaya çalışırdık. Zamanla bilgisayarlar geliştikçe ve internet yaşamımıza girdikçe yepyeni türler belirmeye başladı. Ama biz bunları da zevkle oynadık, ilgimizi çekti. Mesela ilk yazı tabanlı online RYO ve strateji oyunları, bugün çok popüler olan Travian'ın ataları. Saatlerce deli gibi Quake 2 oynar, sonra ara verip krallıklarımız ne âlemde saldıran var mı diye bakardık. Eğlencelik basit oyunlar da çekerdi bizi. Mesela Street Fighter oynayan da aynı adamdı, Mario oynayan da. Gündelik (casual) oyuncu diye bir şey de, sıkı (hardcore) oyuncu diye bir şey de yoktu. Hepimiz hepsiydik.

Ancak oyun türleri çoğalıp birbirinden ayrıldıkça ve her biri kendi oyuncu türünü oluşturdukça oyuncular da bölünmeye başladı. Sanırım bu bölünmenin ilk adımı yıllar önce profesyonel oyunculukla oldu. Hepimiz hep birlikte oyun oynarken içimizden bir kısım, "biz bundan sonra hep Quake oynicaz, ama hepinizden de iyi oynicaz" deyiverdi. Böylece oyun dünyasını pek umursamayan, kendi oynadığı birkaç oyunda uzmanlaşıp hep onları oynamaya meraklı, o oyuna özel küçük bir sosyal gruba sahip bir oyuncu tipi çıktı ortaya. Başta sayıları az olsa da zamanla internet ve kafeler yaygınlaştıkça sayıları arttı ve Counter-Strike ile büyük bir patlama yaşandı. Tek bir oyuna saplanıp kalmak gittikçe yaygınlaşan bir davranış haline geldi. Mesela PES dışında bir oyunu nadiren oynayan ama aslen oyuncu olan insanlar türedi.

Sonra devasa online geldi tabii. Başta bütün oyuncular bu neymiş diye Ultima Online'a girdiler. Sonra bir baktık bazıları diğer bütün oyunları bırakmış sadece WoW oynuyor. Hele kafelerde Free 2 Play oyunlar yaygınlaşınca, oyunları bu türle tanımış, başka bir oyun türü hiç görmemiş oyuncular türedi. Knight Online ülkemizde bunun patlama vesilesi oldu. Diğer oyunlarla etkileşmediğinden ve oyunun kendi operasyonundaki sorunlardan dolayı farklı bir kültür oluştu burada. İşin içine türlerin ötesinde kültürel farklılık girince de ilk defa oyuncular arasında ayrımcılıkla tanıştık. Diğer oyuncular bu kitleyi dışlamayı tercih etti, aşağıladı, dalga geçti. Girip OGZ forumlarına bir bakın, ne dediğimi anlayacaksınız.

Diğer yandan sanki yaptıkları eylem farklıymış gibi gündelik oyuncuları dışlama, aşağılama girdi işin içine. Annemiz, komşumuz, pazarlamadaki kız, mahallenin muhtarıydı bunlar, oyuncu değildi asla. Solitaire oynuyorlardı sabah akşam, sonra Bejeweled'i Zuma'yı keşfettiler, Diner Dash oynadılar. Kendi dünyası olan onlarca oyun oynayan ve bizim kadar süreyi oyun başında geçiren insanlardı ama oyuncu değillerdi. Bu payeyi veremezdik onlara. Ya cep telefonu oyunları? Zamanında saatlerimizdeki arkaik yazılımlar oyundu bizim için, gamewatch'dı onlar, oyunların atalarındandı. Ama bugün cep telefonunda oynanan şeylere oyun muamelesi yapmak çok da içimize sinmedi.

Gelenek olarak taa C64'lere NES'lere dayanan bildik oyuncu kitlesi nedense yeni oyuncu kültürlerinin ve türlerinin oluşmasını halen hazmedebilmiş değil. Eğlenebilecek olsa da bu oyunları reddetmeyi, terslemeyi tercih ediyor. Ama oyun türlerindeki ve oyuncu gruplarındaki yabancılaşmalar sebebiyle oyun dünyası parçalara ayrılmaya ve birbirinden uzaklaşmaya başlıyor. Artık bu oyuncu tiplerinin, dünya üzerindeki "ırk"lara denk gelmeye başladığını söyleyebiliriz. Oyuncular arasında ufak ufak ayrımcılık, ırkçılık başlıyor. Diğerlerinin oyununa, eğlencesine, topluluğuna, kültürüne saygı duymuyoruz yeterince. Farklı olanı, ötekini küçük görme, aşağılama yaygınlaşıyor. Belki bugün çok küçük bir problem bu, belki kimsenin umurunda değil. Ama oyun dünyası dikkatli olmak zorunda. Yirmi senede oyunculuğun sosyalleşme konusunda ne kadar hızlı yol kat ettiğini gördük. Sosyal olgularda hız daima risktir. Eğer oyunlar bu hızla büyümeye ve evrim geçirmeye devam ederse bu konu da ileride çok daha ciddi boyutlarda karşımıza çıkabilir.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Bu havalar bizi mahvetti

Çok basit bir gerçek var; ısınan beden yavaşlıyor. Elini kolunu oynatmayı geçtim, sıcaklığın 35 derece üstüne çıktığı dakikadan itibaren gözbebekleri bile tembelleşiyor insanın. Gözün arka tarafında, beyne yakın bir yerlerinde "buna gerçekten değer mi" diye soran bir sistem çalışmaya başlıyor hava yeterince sıcaksa. Duyduğunuz bir gürültüye dönüp bakmadan önce bile bu sistem devreye giriyor ve günün iklim koşullarına bağlı olarak "evet, peki, buna değer" onayını alabilen olayların sayısı ciddi şekilde değişiyor. Sıcak havaya maruz kaldıkça daha az ciddiye alıyor insan her şeyi, daha doğrusu hiçbir şey sıcakla mücadele kadar önemli görünmüyor gözünüze. İşlerin en fena sıkıştığı noktada, yaptığınız en ciddi tartışmaların ortasında, uykunun en derin geçmesi muhtemel dakikasında "fakat çok sıcak" deyip olmanız gereken yeri hızla terk ederek serin su kaynaklarına doğru koşturuyorsunuz (bizimki gibi yaşamları olanlar için bu kaynak genellikle şehir şebekesinden banyoya ulaşan suyun bağlı olduğu musluk oluyor).

Isınan havanın genleştiği, sıcaklayan beynin buharlaştığı böyle bir ortamda nasıl oldu bilmiyorum ama sıcakları bahane ederek her bir şeyi ertelemenin saçmalığına taktım kafayı. Elime aldığım kitabı, alışverişe çıkmak için uygun olduğum tek günü, artık ertelenecek tarafı kalmamış bazı mail'leri ve şimdi sıcak diye yazmaya üşendiğim bir sürü şeyi sırf sıcak havaya katlanamadığım için yapmayarak neyi başardığımı merak ettim, en azından bu kadarını yaptım. Durarak, erteleyerek, katılmayarak sadece kışı bekliyor olamazdım herhalde? Fakat çevreye bakınca böyle yaşayabilen ve sonunda gayet huzur içinde ölen o kadar hareket etmek, konuşmak, daha doğrusu yaşamak için kışı bekler gibi görünen o kadar çok insan görüyorum ki… Onlardan birine dönüşüyor olmak kadar onların benden daha kötü durumda olması ihtimali de korkutucu geliyor aslında. Yazları esneyerek kışı, kışları da titreyerek yazı beklemenin ne kadar kolayca bir alışkanlığa dönüşebileceğini, öyle de yaşanıp gidilebileceğini düşündükçe ürperiyorum (bu sıcakta bile). Bunu düşünmek, çatlakları bol ruhumda kendi çapında bir deprem yaratmayı bile başarıyor. Toparlanıyorum, serin suyun altına bile girmeden kendime geliyorum. Huzursuz bacağım sallanmaya başlıyor, "hayır, ben vaktimi bekleyerek tüketemem" ritminde.

Beceremediğim şeyleri gözden geçirirken "ama herkes öyle" demekten hiç mutlu olmuyorum, başka beceremeyenler üzerinden kendimi rahatlatmaya çalışmayı pek denemiyorum, mesela konu uçabilmek değilse. Fakat vücut ısısını yükseltmemek, serin kalmak ve aktif olmak söz konusu olduğunda o kadar çok insanda benzer aksaklıkları görüyorum ki yaşadığımız toprakların etkisi altında olduğumuzu düşünüyorum ister istemez. İçimden bir şeyler yapmak gelmediğinde, sebepsizce bir şeyleri erteleme eğilimine girdiğimde üretmeye başladığım saçma bahanelerin arasına "herkes böyle ben ne yapayım" cümlesini de sıkıştırmaktan alıkoyamıyorum kendimi. Aslında yalan da değil, herkesin böyle olduğu garip bir ülke burası. Miskinlikler beşiği desem mesela? Sallan, dur. Öyle bir yerdeyiz. "Sallan-yuvarlan" fikrinin birkaç kıta doğusunda yaşayanlar olarak biz, yuvarlanmaktansa durmayı daha makul bir yaşam tarzı olarak benimsiyoruz (ve niyeyse yuvarlananlara da pek iyi gözle bakmıyoruz, "sen ne demeye çalışıyorsun arkadaşım"cılarımızı salıyoruz üstlerine icabında), birbirimize ninniler söyleyerek, masallar anlatarak dinleniyoruz. Gayet ağır bu uykuları şekerlemeden sayacak kadar da sıcaklamış durumda insanlar. Ya da hiçbir şey yapmamayı, sadece beklemeyi, vakti geldikçe bir mevsimden diğerine geçiyor olmayı ciddi birer eylem olarak görüyorlar, yeterince yorucu buluyorlar yaşıyor olmayı, belki gerçekten de yeterince yoruyor hayat, fazlasına kimsenin enerjisi yok.

"Sallan-yuvarlan" fikrinin birkaç kıta doğusunda yaşayanlar olarak biz, yuvarlanmaktansa durmayı daha makul bir yaşam tarzı olarak benimsiyoruz.

Peki, tamam, ben de biliyorum sorunun sıcak havalarla falan ilgisi olmadığını… Kasımın en fırtınalı gecelerinde de insanların şimdikinden daha canlı yaşamadığını, her an uykuya kayacak gibi bakan gözlerin biraz daha hayata tutunuyor gibi kırpışmasını sağlayan şeylerin sayısının çok sınırlı olduğunu (ve maalesef bu sınırlı yaşam kaynağı arasında futbol tartışma programlarının yer aldığını), belki de topluca bir depresyon uykusuna yattığımızı ben de görebiliyorum… Ama işte hazır havalar sıcakken, hazır her şeyin bahanesi olabilecek kadar yakıyorken güneş, kendimiz dışında suçlayabilecek bir şeylerimiz varken bu fırsatı kaçırmak istemedim. Biz aslında iyiyiz de işte, iklim kötü.



Posta İdaresi



"Ertesi sabahı hatırlamak istemiyorum (dergiyle vurdu, işte yanlış ellerde sizin derginiz bile bir silaha dönüşebiliyor)."

Serince bir yaz gecesinin sonlarına doğru ilerliyoruz, birazdan serin bir yaz sabahı olacak ve bir günün hava durumuyla ilgili kurabileceğimiz tüm "serin"lerin sonu gelecek. Posta İdaresi'ne başlıyoruz şimdi. Onun hayatı biraz daha uzun, gelen mektubun tarihinden başlayıp okurların dergide okuduğu ana kadar uzayan ve yayılan bir alan, Posta İdaresi tarihselliği. Tarih sırtımızda bir yük, bahçemde ağlayan köpeğin aylardır ağladığını bilmek ise yüklerin en ağırı. Hoş geldiniz.

YIİTÇAN İSTANBUL'DAN BİLDİRİYOR

Merhabalar Sayın Mehmet Kenttaçtis ve sevgili saz arkadaşları,
Çok fazla giriş falan sevmem ama ben sizi çıktığınız ilk günden beri aksatmadan takip eden bir okuyucunuzum. Son sayılarda yaptığınız bir takım laubalilikler yüzünden bu mail'i atmayı uygun gördüm. Bu maili basmazsanız unutmayın ki adresinizi biliyorum. Künyede yazıyor.
Sevgili Yiğitcan ve erdoğanları, Orduspor'daki kariyeriniz nasıl geçti acaba? İstanbul Büyükşehir Belediye Spor'a döndünüz mü? Ufukta büyük takımlara transfer var mı? Sizce en güzel futbol oyunu hangisi? Aa pardon yahu, siz futbolcu Yiğitcan Erdoğan değilsiniz, Amerikalı olansınız. Buyrun.

1 - Sevgili Mehmet. Son zamanlarda dergiyi elime alıp baktığımda çok fazla inceleme yapmamış olduğunuzu görüyorum. Bu ne rezalet? Ben bu dergiye her ay altı nokta beş Türk Lirası veriyorsam on beş yazarın on beşi de dergide en az on beş iş yapsın diye veriyorum. Sizin bu vurdumduymaz tavırlarınız yüzünden şöyle siyaseti bol bir inceleme okumayalı yıllar oldu. Hiç mi sosyal bilinciniz yok? Bu ne kepazelik?
Oysa geçen ay bir sürü inceleme yaptım Sevgili Erdoğan. Hatta bilgisayarsal krizler içinde boğuşmakta olduğumdan (bir türlü doğrultamadım ne PC'min ne laptop'umun belini ya, Organize Sanayi bana bir yardım eli uzatsın) ofiste sabahladım kaç gece. Fakat siz yoktunuz o zamanlar.

2 - Ben Amerikanyelerde yaptığım araştırma gezilerinde yabancı ülkelerin %90'ında çamaşır makinelerindeki rezistansları en az diğer derginin kireçlendirdiğini aksi kanıtlanamaz bir şekilde ispatladım. Lütfen ya benim 24 aylık paramı geri verin ya da Calgon falan sürün matbaaya. Ayıp.
-Yapmayın!
-Yapın, yapın. OGZ çamaşır suyundan çok öte.

3 - Sana çok "benim makine zilyon megabayttan üçlü crossfire, Doom çalışır mı?" soruları gelmiyor di mi artık? N'oldu o sorulara?
Tek tük geliyor ama hepsine "çalışmaz" diye cevap verdiğim için gitgide azalıyor.

Teşekkür edip hayatta başarılar dilerim Sayın Mehmet Kettle. Heeey tostum.
Heeey tostum, hoşgeldin tekrar. Güle güle aynı zamanda (çok uzağa değil ama).


Radyo madyo, bu kafa da pek acayip.

YURDUM OKULLARINDAN MANZARALAR

Bu 2. mektubum size ama halen nasıl başlayacağımı düşünüyorum :) Siz her ne kadar önceki mektubumu yayınlamasanız da. Gerçi dopdolu bir aydı, benim de mektubum o kadar güzel değildi, tamam kabul ediyorum, ama en azından şapkalarımla alay etmeseydin be Mehmet abi. Yaraladın beni, ühü. Umarım bunu yayınlarsınız.
Aa olur mu öyle şey, gülüyorsak

SON KARAR — Oyungezer Ağustos 2009

Böcek sokması	★★★★★
Gece yarısı toplantıları	★★★★☆
Yaz tatili	★☆☆☆☆
Boks müsabakaları	★★★★★

Kollarımız, bacaklarımız ısırık,
Evlerimiz böcek dolu, ama
Oyungezer var yanımızda,
Hayat bize mutlu.



Ne kadar Okunur? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl





SINIF · YATAK · WC · YOL

EĞİTİM ŞART

Selam. Bu size attığım 2. mail. Umarım yayınlarsınız, yayınlamasanız da olur (klasik okuyucu taktiği ;) Yaz çekilmiyor, ne benim için, ne de oyun sektörü için. Hepinize bol klimalı ve eğlenceli günler diliyorum. Neyse sorularıma geçeyim.
Yaz çekilmiyor diyorsun Onur ama al işte, bitti neredeyse. Kışın yeterince ilgi gösteremediğimiz oyunları sevme vaktidir yaz. Hem yaz okulu olanlar ne yapsın, değil mi?

1- Mafia 2, GTA 4 gibi teknolojiye önem verip serinin öncesine bakmayacak mı? Bilgisayar veya konsol başında Mafia kadar eğlenceli anlar yaşayacak mıyız?
Bence kesin yaşayacağız. Kaldı ki GTA 4 de öyle kendisini teknolojiye falan veren bir oyun değildi, yani haksızlık etme lütfen.

2- Bu soru size ve editörlere: Bence oyunların oyuncuya verdiği serbestliği bir noktadan sınırlamak gerekiyor. Baktığımda **(nereye? –MK)** çizgisel oyunlar daha zevkli ve sürükleyici. Sizce?
Oyunun ne anlatmak ve nasıl anlatmak istediğiyle alakalı bir durum bu. Senaryo ve karakter-yoğun bir oyun yaptıysanız ve anlatacak bir derdiniz varsa, oyundaki özgürlüğün sınırlı olmasını anlayabiliyorum ama bu lütfen akıllı yollarla yapılsın. Oyunun kendi mantığı içinde tutarsız engellemeler olduğunda (benim için en güncel örnek Overlord 2) sinirlerim tepeme çıkıyor.

3- Göktuğ Abi'den öneriler alın dergi için, ne de olsa o *CD Oyun*'un editörüydü =) Ehuehuehe.
Hakikaten ehuhheuhe.

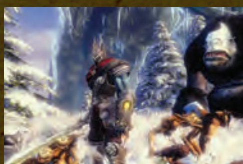
4- Görünürde yeni Total War oyunları var mı?
Hayır yok ama Empire: Total War'a Napoléon eklentisi olacağına kesin gözüyle bakıyoruz biz.

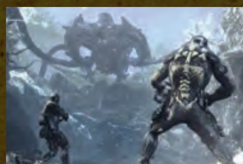
5- Crysis 2 ne zaman çıkacak?
Crysis 2 bu ayın başında resmi olarak duyuruldu ama ne zaman çıkacağı konusunda bir haber yok. Muhtemelen 2010'un Noel'ini beklememiz gerekecek.

Mektubumu dergide yayınlarsanız sevinirim. İyi sayılar ve may the force be with you, always...
Onur Orhan

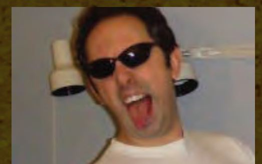
Fors senle de mey olur inşallah Onur.


Daha ne olsun yahu?


Arkanda şey var.


Crysis 2 de böyle cillop gibi...


"Para, para, para..."


"Euhe. Euhe. Euhe..."

Diyor Ki...

Ali Kazgan

"....Uslu uslu yazmaya devam edecektim ki, tamamen bağlantısız, planlanmamış bir şekilde, tahminen size mektup yazmanın etkisiyle; neden oyun oynadığımı, neden oyun oynamayı sevdiğimi sorguladım birden. Çünkü o kadar çok mektup okudum ki insanların oyunlara dair düşüncelerinin yazılı olduğu... Aynı hızla da yanıtladım kendimi; çünkü oyun oynamak beni mutlu ediyor, zevk alıyorum. Seviyorum. Bu kadar basit. Oyun oynarken; o oyundan tek istediğim beni eğlendirmesi. Başka bir sebebi yok. Mesela Bioshock (sürekli onu anlatıyorum ama çok seviyorum o oyunu, benim için çok özel, ne yapayım) gibi çok derin hikâyeli bir oyundan da, Burnout Paradise'dan da aynı zevki alabiliyorum. Demek istediğim, oyunlardan çok büyük bir beklentim yok; olmasın da zaten. Tek istediğim eğlence. Belki casual bir görüş gibi gelebilir ama inanın hardcore bir görüş aslında.

Çünkü ufak bir detay her şeyi değiştiriyor: Kalite. Sırf insanlar diye üretilen o kadar çok çöp geçirsin diye üretilen o kadar çok çöp oyun var ki... oysa ben eğlenirken o eğlencenin kaliteli olmasını istiyorum.. Tamam eğlenelim, tamam güzel vakit geçirelim ama o geçirdiğim vakit anlamlı olsun lütfen. Bu anlattığım fark; fabrikada üretilmiş, sulu, tatsız bir likörle, ev yapımı, yıllanmış, aromalı ve sert bir likörün arasındaki fark gibi..."

İYİ Kİ DOĞDUN YALIM EKER!

İki ay önce şöyle bir mesaj aldım tanımadığım bir insandan: "Ben sizden bir şey rica etmek istiyorum. Bir konuda bana yardımcı olabilecek tek kişi siz, tek şey de Oyungezer dergisi. Bu konuda yardımcı olursanız sevinirim..." Gönlü zengin insanlar olduğumuz için sorduk elbette, "nedir" diye, meğer 13 Ağustos okurumuz **Yalım Eker**'in doğumgünüymüş, arkadaşı Cemre de ona böyle bir sürpriz yapmak istemiş. Yalım'ın doğumgününü kutluyoruz biz de Oyungezer ailesi olarak, arkadaşlarının kıymetini de bilmesini diliyoruz (önemli not: tek seferlik bir kıyaktır, tekrarlamamız için baskı yapmayın=).



hep beraber gülüyoruz, hem sizin hem bizim komikliklerimize. Yaralamadım di mi seni cidden? Ühü, umarım bunu yayınlarım.

Halbuki, ben sizin için okulda dayak bile yemişken...
Nasıl ya?

Yurtta, etüt yapmak yerine sizin derginizi okuyunca nöbetçi hoca da aldı dergiyi, verdi müdür yardımcısına. Ertesi sabahı hatırlamak istemiyorum (dergiyle vurdu, işte yanlış ellerde sizin derginiz bile bir silaha dönüşebiliyor :). Ama siz, benim mektubumu bile yayınlamadınız, hıh. Neyse çok uçtum (ama olay gerçek) maddelerime geçeyim:
Olayın şiddetini bilmiyorum, şaka yollu bir şey de olabilir tabii ama eğer öyle değilse, bu asla kabul edilemez. Öğretmenlerin öğrencilerine her an dövülebilir, her türlü fiziksel ve psikolojik şiddet uygulanabilir nesneler olarak bakmaktan ne zaman vazgeçeceklerini çok merak ediyorum. Ailelerin bile bunu normal kabul ettiği –çünkü zaten çoğunda bizzat şiddet uygulandığı- bir toplumda bu konuda pek de ümit varmış gibi gözükmüyor maalesef. Ben, üstelik lise sondayken, İstanbul'un merkezinde, çok saygın bir okulda hoca şiddetine maruz kalmıştım. Açılan soruşturmalar fayda etmemiş, korunaklı hocalarımız korunmaya devam etmişlerdi. Üzerinden 5 buçuk sene geçti o olayın, hâlâ benzer şeyler duyduğumda ya da liseme gittiğimde, o olayı yeniden yaşıyorum. Hiç kimsenin insanlara bunları yaşatmaya hakkı yok, bedenlerimizi ve ruhlarımızı sizin buruşmuş ellerinizin oyun alanı, şişmiş egolarınızın patlama noktaları, çizilen karizmalarınızın emniyet şeritleri olarak algılamaktan vazgeçin artık, sevgili hocalarımız. "Sana yine iyi, başkalarının kafasına sıra fırlatmıştı. Hihi" diyen müdür yardımcıları, soruştur(a)mayan müffettişler ve "abi nolacak ki, alt tarafı..." diyen öğrenciler, hepiniz sorumlusunuz bu "normallik" düzeninden. Bu normal değil! Lütfen Posta İdaresi'ne sizin ya da arkadaşlarınızın başına gelmiş benzer hikâyeleri yazın. Biz elimizden geldiğince doğruluğunu araştıralım ve elimizden geldiğince bir şeyler yapmaya çalışalım. Çünkü biliyoruz ki, bazen sadece dinleyen ve ilgilenen bir dost arıyor insan.

1- Giray Özil ağabeye ne oldu? Onun yazılarını çok seviyordum ben :(Kaç aydır gözlüyorum, hiç yazısı yok. Yoksa bir daha yazmayacak mı?
Giray maalesef düzenli köşesine devam etmeyecek, bir dergi köşesinde giriş seviyesi için anlatılabilecek başka bir şey kalmadığını düşündüğü için. Çok üzgünüm çünkü ben de çok seviyordum onun yazılarını, oyun programcılığı hayatımın tek bir anında zerre kadar ilgimi çekmiş olmasa da. Ama konuk yazar olarak sık sık dergimize uğrayacağını düşünüyorum, öyle umuyorum.

2- Bu aralar oyunlardan biraz soğudum. DotA'ya sardım da :) Daha fazla FPS oynamak için ne yapmalıyım? Bilgisayara Far Cry 2 oynamak için oturuyorum, kendimi DotA yaparken buluyorum. Aranızda DotA oynayan var mı bu arada?
Bağımlılık yapan oyunların böyle bir etkisi oluyor gerçekten, benim için de Heroes öyle bir seriydi zamanında, tamamen başka bir şey yapmak için (ödev için araştırma, mesela =) bilgisayarı açıyordum, kendimi Heroes'da buluyordum. İyi bir şey değil bu aslında. Olmamalı. Di mi Furkan? Bu arada, aramızda DoTA oynayanlar oldu ama sardırıp kalan olmadı. Bilinçliyiz hepimiz, L4D'le sabahlıyoruz.

3- Derginiz süper ya okurken hiç

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.



"One minute! One minute!" Evet, bunu biz yaptık, artık yapamazsınız. Yaratıcı resimaltı fikirlerinizi en geç 18 Ağustos günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



Tutmasaydım düşüyordun!

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Can Encami



İşte Diablo 3'ün haritası ("Kehjistan"ı "Keçistan" diye mi okumak gerekiyor?).

sıkılabilemiyorum.
Evet genel olarak böyle bir şikayet var =)

Bu işin sırrı ne diyeceğim ama bundan önceki sorulara cevap verilmediğine göre Coca-Cola özütünün formülü gibi gizli bir şey galiba bu da. Özellikle Göktuğ ile Tuğbek abilerin yazıları daha bir güzel geliyor bana (küslük dargınlık yok).
Küslük dargınlık niye olsun canım, biz aramızda rekabet etmiyoruz (ama ühhü neden ben değil =p).

4. Hangi oyun ne zaman çıkacak diye bir şey de sormuyorum. Çünkü zaten öğrenince direkt bizimle paylaşıyorsunuz. Ama Starcraft II'ye özel bir bölüm falan açabilir misiniz? SCII-idaresi falan? Veya SCdrc ?
Gerçekten insan öyle şeyler görmeyi istiyor. Beklemek, nefes almak gibi bir aktiviteye dönüşünce, bir zaruri ihtiyaç gibi her an yapılan, insan hayatı beklenen şeye endeksliyor. Bir de şey, Starcraft 2 iptal oldu. Üzgünüm.

5- Siz galiba çoğunlukla metal türlerini falan dinliyorsunuz. Ama en sevdiğiniz grup hangisi? Büyük ihtimalle tüm ofise soramazsın ama en azından senin tercihini alayım ben Mehmet abi :) Yani metal mi dinliyorsun, dinliyorsan hangi grubu dinliyorsun?
Şimdi klişe bir cevap vermek istemiyorum ama üzgünüm, benim gerçeğim de buna uyuyor, ben uzun bir zamandır metal pek dinleyemiyorum. Ortaokul yıllarımda dinliyordum, seviyordum da, ama artık değil. Özellikle Iron Maiden'la nostaljik tatlar yakaladığım oluyor ama artık çok daha alternatif takılıyorum=) En sevdiğim grubu söyleyemem sanırım ama bir zamandır Radiohead, Nick Cave and the Bad Seeds ve Tindersticks'in hayatıma en büyük damgayı vurduklarını söyleyebilirim (en azından Last.fm öyle söylüyor). Pink Floyd ve Queen ise hep başka yerde duruyorlar zaten.

Sorular/paylaşımlarım bu kadar. Kolay gelsin. Mis gibi bir dergi yapın da ağustos ayında da 1 hafta sizi okuyabileyim :) (Michael Jackson'a da Allah rahmet eylesin. Müslüman olmuştu galiba o :)
Furkan Barut
Michael Jackson'ı anıyoruz, Müslüman olmamış olsa da tabii ki, pek bir şey değiştirmiyor bizim için. Ne demişler, "Kendine iyi bak Furkan, umarım Ağustos sayısını beğenmişsindir" (şaka şaka bir şeyi yok Starcraft 2'nin).

TEŞEKKÜR KAFALARI

Selam saygıdeğer Oyungezer ailesi. Bomba dolu E3 videoları, sıkmayan oyun incelemeleri ve şaka tadı yerinde (ne aşırı cıvıtan ne de robot misali) yazılarla biz OGZ severlere gerçekten güzel bir Temmuz sayısı hazırlamışsınız, teşekkür ederim.
Çok teşekkürler Ali, çok sevindim. Temmuz sayısını ben de çok sevdim (gerçi hâlâ okumadığım yerleri var, nasıl bir hayat, nasıl bir kafa?).

1- E3 videoları için gerçekten teşekkür ederim, (evet 2. kez dememi gerektirecek kadar iyi bir sürprizdi benim için). Gece (sabah) saat 5'te kendime gelebildim ancak. Hepinizin bu dergiyi nasıl Türkiye'nin en iyi dergisi yapmaya çalıştığınızı biliyorum (başarmışsınız da). Hepimizin bildiği gibi bir resmi güzel kılan ince detaylardır. Bu yüzden ben de bir detaya değinmek istiyorum. E3 videolarını izlerken fark ettiğim bu eksiklik İngilizce yapımcı konuşmaları, oyun detayları hakkında bilgi veren video incelemelerindeydi. Ben çok şükür az çok anlayabiliyorum fakat başkaları için Türkçe altyazı ekleseniz sizin için bir sorun olur mu?
100 videoya altyazı eklemek? Hımm, evet, bizim için biraz sorun olabilirdi. Sizin için de olabilirdi, dergi çıkmayabilirdi. Bence yeltenmememiz iyi oldu öyle bir işe.

2- Türk oyun sektörü adına gösterdiğiniz çabalar için size teşekkür borçluyuz. İnsan ülkemiz için böyle büyük çabalar gösteren insanları gördükçe sırtının asla yere gelmeyeceğini düşünüyor.
O sırtlar maalesef sık sık yere gelecek, hem sizlerin, hem bizlerin. Ama yerden kalkmak için de uğraşacağız, dünya böyle bir yer. Bir parçası olduğumuz Türkiye oyun sektörünü geliştirmek için elimizden gelen şeyleri yapmaya devam edeceğiz, bu konuyu önemsiyoruz elbette. Ama beni sektörel kaygılardan çok oyun oynamanın, oyunculuğun doğasıyla ilgili meseleler ve oyuncuların, oyunu yapan insanların meseleleri ilgilendiriyor.

3- Bana kalırsa Diablo II gelmiş geçmiş en sağlam oyunlarından biriydi. Sizce de öyle değil mi? Peki bu adamlar Diablo III'ü ne zaman çıkartırlar sizce?
Elbette bizce de öyle. Benim çok hoşlandığım bir tarz değil ama Diablo serisinin ve ikinci oyunun önemini reddecek değilim. Diablo 3'ü ise daha bir sene kadar göremeyeceğimiz kesin, sonrasını bilemiyorum.

4- *Oyun Canavarı*'nı çok beğeniyorum ancak (çok sevdiğimden dolayı herhalde) biraz kısa buluyorum. Bu bölümü daha uzun ve 1-2 oyun değil de 3-4 oyun için hazırlama ihtimaliniz nedir? Ama asıl olan, Posta İdaresi'nin en az 5 sayfa daha artması gereği gerçeğidir. Eğlenceli, hoş, güzel... uzatın canım.
Oyun Canavarı duruma göre kısalıp uzuyor, o ay çıkan oyunlara bağlı olarak. Posta İdaresi için söylediklerine de çok teşekkürler ama 9 sayfa Posta İdaresi okumak ister miydin gerçekten? Ben istemezdim valla, kimsenin bana o kadar dayanabileceğini sanmıyorum (benim size dayanmam da ayrıca zor =P).

5- Naruto devam animesiyle son mu buldu, devam mı etmekte, son bulduysa yeni bir şeyler yapılacak mı? Ama Naruto 130'lu bölümlerden sonra saçmalamıştı (Naruto'nun Sasuke'yle kavgasının ardından) Shippuuden de mi öyle yoksa? Ve de eskiden ne güzel 5-6 bölüm süren savaşlar olurdu izlerdik, artık o stratejik anlamda zenginlik yok ve

Gezenti



Okurumuz Roy Simkeş ve kız arkadaşı Selin İşmen, dergimizi Bodrum Bitez'e götürmüşler. İyi etmişler, belli ki vişne-sodamızı, güneş kremimizi, güneş gözlüğümüzü ve hasır şapkamızı da esirgememişler. Sağolsunlar. Fakat biz? Fakat biz? Dostum tatil demişsin ama burada sıcaktan kaynayarak çalışıyorüühühühh. Jedbang medbang işte. Sniff...



SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@
oyungezer.
com.
tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?



Naruto'nun geliştiği hissi tamamen kaybolmuş durumda, haksız mıyım?

Naruto'nun devam animesi Shippuuden, mangayı ilk serinin kaldığı yerden takip ediyor. Ki bu, tespit ettiğin gibi animede 135. bölümden sonrasına denk geliyor. Yani 220 bölüm olan ilk seriyi 135. bölümde bırakıp direkt Shippuden'e geçersen hikâyeyi olduğu gibi takip etmiş olursun. Aradaki bölümler ne o zaman dersen, orijinal hikâyeyle bağlantısı olmayan ekstra bölümler diye düşün onları, konuya bir katkıları yok. Eski tadı nerede demekte haklısın. Ama malum, anime orijinal hikâyenin devam ettiği mangayı uyarlıyor. Mangada devam eden bir konuya yaklaştığında, zaman kazanma amaçlı kısa sagalar yapılıyor ve bunlar asıl yazarın elinden çıkmıyor. Tabii yapımcılar ipin ucunu kaçırınca da insanlar sıkılıyor. Shippuuden'e geçince maceranın eski hissini yeniden yakalayacağına eminim. İlk serinin iki buçuk sene sonrasında geçiyor ve yakın zamanda son bulmaya niyetli gibi de görünmüyor. Ama bu doldurma bölümlerden hiçbir yerde kurtulamıyorsun... :)

Lütfen kalitenizi koruyun ve hep sağlam yazarları kadronuza dahil edin. Teşekür ederim, sağlıklı ve bol oyunlu bir hayat dileğiyle, iyi oyunlar...
Ali Ekrem Güney
Çok sağol Ekrem, aynı şeyleri tüm okurlarımız için diliyoruz (eğer muhasebeciyseniz kadronuza sağlam yazar dahil etmeseniz de olur).

SOHBET KAFALARI
Merhabalar sevgili Oyungezer ailesi bireyleri. Mehmet, Sinan ve Tuğbek abilerime; Serpil ve Damla ablama, diğer tüm sevgili Oyungezer yazarlarına ve belediye başkanıma! =) selam ediyorum. Ve sohbete başlıyorum...
Merhaba Necmettin, fakat belediye başkanın ne alaka? Nerede oturuyorsun? Umarım Şişli değildir =)

1- Öncelikle sizleri tüm içtenliğimle tebrik ediyorum. Yaklaşık 5-6 yıldır oyun dergilerini takip ediyorum. Uzun zaman önce yayın hayatına son veren ProGamer'dan ve Oyungezer'den aldığım tadı başka hiçbir dergide bulamadım. Dergiyi hazırlayan o güzel elleriniz dert görmesin...
Çok teşekkürler Necmettin, ProGamer'ı hatırlatman da ne güzel oldu. Sevgiyle selamlayalım onu ve yapanlarını (naber Serp?) Sizin de elleriniz ve dilleriniz pek iyi olsunlar hep.

2- Başlıkta belirttiğim gibi ben tam bir Anti Suikastçi'yim (Anti Assassin's Creed'ci).Fikirlerimi sizlerle de paylaşmak istedim. Assassin's Creed (bundan sonra AC diyeceğim) öncelikle grafik olarak bana hiçbir zevk vermedi. Diyecek olursanız ki zamanına göre (hatta şimdi bile) harika grafiklere sahip. Ama benim asıl belirtmek istediğim oyundaki "gri" tonun hakimliği. Aslında bu yapımcılardan kaynaklanan bir sorun **(normal olarak, başka kimden kaynaklanabilir ki? –MK)**. Mesela Codemasters oyunlarınında da güneşten eskimiş gazete sarısı tadında bir renk var. Bu yapımsal çizgiler **(alnımda yapımsal çizgiler çıktı bu mektubu okuyunca, yaşlanmış olmalıyım –MK)** nedense benim gözüme çok kötü görünüyor. EA oyunlarındaki net ve katkısız grafikler ise beni benden alıyor. Bilmiyorum bu konudaki sizin görüşleriniz nelerdir...
Ben sarı tonların yoğun olduğu oyunları çok seviyorum, EA'in renk paletinden çok hoşlandığımı söyleyemem ama bu gerçekten kişiden kişiye çok değişen bir durum (net ve katkısız şeyler zaten genelde sıkıcı olur, katıksız meyva güzeldir ama bak). Bu arada "bundan sonra AC diyeceğim" demişsin ama bir daha AC dememişsin, ne iş?
3- Son olarak sizlere bir fikrimi sunmak istiyorum. Oyungezer okurları gerçekten çok büyük bir kitle. Bu kitle arasında yetenekli birçok kişinin çıkabileceğini düşünmekteyim. Benim "olsa harika olur" dediğim bir fikir var. "En Şahane Oyungezer Okuryazar" seçme imkânı olamaz mı? Mesela bir ay öncesinden bir oyun verilip bu oyun ile ilgili incelemeyi Oyungezer okurları yapsa ve en iyi Oyungezer Okuryazarı seçilse. Çok renkli bir yarışma olacağı düşüncesindeyim...
Bize yazı göndermek için yarışma düzenlememizi beklemenize gerek yok, eğer yazı yeteneğinize güveniyorsanız, örnek yazılarınızı gönderebilirsiniz. Oyungezer dışarıdan katılıma en açık dergilerden bir tanesi, dergiye yeni başladığımız sırada sadece okur olan ama kısa sürede derginin sürekli yazarları arasına katılan birçok arkadaşımız var ki henüz 2. senemizi bile doldurmadık, biliyorsunuz.
Ben de az da olsa sizlere içimi döktüm sevgili Oyungezer ailesi. Yeni yuvanız hayırlı olsun (geç oldu biraz ama)... Goyun'a ve Tapir'e selamlarımı iletiyorum. Sevgiyle kalın.
Necmettin Araf
Goyun, Tapir ve Fernando, Oyungezer ofisi adeta bir hayvanat bahçesi. Sevgiler Necmettin.

Evet sevgili okurlar. Oyungezer Hayvanat Bahçesi'nden sunduğum bu Posta İdaresi'nin sonuna geldik. Oyunlar vardı, ilişkiler vardı, müzik, nostalji vardı, renk paletleri vardı... Benzer kafalardaydık yine. "Kafalarda olmak" lafını da çok seviyorum, kızanlara selam ederim, "bir modadır geçer" derim. Neticede saat kayıp bir gecenin 03:33'ü, hayat da bazen aşkın sonuna kadar dans etmek. Sevgiler.
K. Mehmet Kentel ***(a.k.a göktuğ abi/sinan abi/serpil abla/yekta kopan/kara murat/elvir boliç....)***

İdaresiz

Selam Serpil Abla ve diğer OGZ ekibi. Öncelikle size ufak bir hikaye anlatmak istiyorum. (uzun değil merak etmeyin) Bu yılın şubat ayında ablam 6 ay süre için Fransa'ya gitti. Eh ablam sonuçta ve onu çok özledim; ancak Serpil Abla cidden bu süre boyunca OGZ alınca hemen posta idaresini açıp senin yazılarını okuyordum. Yazılarındaki samimiyetle seni okurken ablam anlatıyor ben dinliyromuşum gibi oluyordu.
Berk Can Açıkgöz
Soyadınızla tam bir tezat içindesiniz Sayın Berk Can Açıkgöz, Posta İdaresi'ni Serpil değil, ben yazıyorum (ben=MK). Gözlerinizi açın, ya da gözlük takın, bir zahmet. Sizsiniz "abla"! (Hayır! Kara Murat benim! -Serp.)

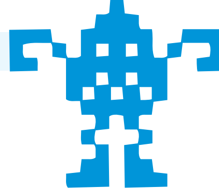




EMCEY kötü müydü değil miydi tam bilmiyorum ama bir dönem böylece bitti. Sevenlerinin başı sağolsun.

PIXEL







26 YIL GECİKMELİ EASTER EGG

Landon Dyer yani Donkey Kong'un kodcusu vaktiyle oyunda bir "giz" olduğunu söylemişti ama biraz yanlış söylediği için kimse bulamamıştı. Aradan 26 yıl geçti ve o "giz" bulundu. Fakat hiç de bulunmaya değer bir giz olmadığını gördüğü an, onca yıldır bulmaya uğraşan o garibanın yüz ifadesini görmek isterdik. Giz şöyle ortaya çıkıyor: Yeni bir oyun başlatın ve 37.000, 73.000 veya 77.000 skor yapın. Son üç basamağının kaç olacağı önemli değil. Tüm canlarınızı bu skora geldiğinizde bitirin ama son canınız aşağı düşerek gitmeli. Daha sonra oyunun zorluk seviyesini 4'e ayarlayın (Option tuşuna 3 kere basarak). En sonunda da oyunun demo ekranına girmesini bekleyin. Kong'un zıpladığı ekrana geldiğinde ekranın altında, oyunun yapımcısının başharflerini LMD'yi görebilirsiniz. Bu muydu? Evet, aynen buymuş, nihaha.

iC64 (BİZ UYDURDUK)

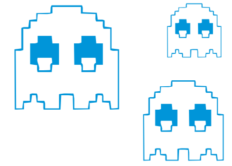
Haberin sonundaki adresten YouTube'daki videoyu izlerseniz iPhone'da harika C64 oynanabildiğini görebileceksiniz ama ortada emülatör, ROM gibi lisans bakımından sorunlu kelimeler geçiyor ve firma(lar) bazı iddiaları kabul etmiyor. Örneğin Manomino'nun emülatörü kendi içinde çalıştırabilir bir program olduğundan rededilmiş. Bunun gibi örnekler gelip gidiyor ama hangisi gerçek, hangisi değil zaman gösterecek. Bu oyunlar bir şekilde iPhone'da emüle ediliyor ve iPhone sanırız kesenin ağzını bayağı açacak. Biz bir şekilde C64 oyunlarını sorunsuz oynayalım da gerisi bizi ilgilendirmez (bencil oyuncu modu).
http://tinyurl.com/iphonec64



MICHAEL JACKSON VE HARCAMALARI

Oturup tüm harcamalarını yazmayacağız sizlere tabii ama MJ'nin aslında ne kadar çok oyun sevdiğini (veya ne kadar parası olduğunu) göstermek adına iyi bir örnek olduğunu düşünüyorum. MJ Londra'da bir bir oyuncakçı dükkanından yarım milyon dolarlık (yanlış yazmadık) video oyunu ve boyama kitabı almış. Gerçi bu sadece Japon TV kanalarından birinde yayınlanmış bir iddia ama bize gayet de olası göründü.





EN PAHALISI ALIEN BREED!

XBLA'e gelecek olan Amiga klasiği Alien Breed'e geçtiğimiz ay bir göz atmıştık ama bir ekran görüntüsü sunamamıştık. İşte ilk ekran görüntüsü. Oyun hakkında birkaç detay daha gelmedi değil. Öncelikle oyun üçleme olacağı kesinleşmiş durumda. Ayrıca toplamda 15 saatlik bir hikâye olacakmış ve ilk bölümün oynanış süresi de 3 saat olacakmış (üç seviyelik). Ayrıca oyun toplamda 2.5 milyon dolara mal olmuş! Alien Breed ekim gibi XBLA'e geliyor, bir ara PSN'e de çıkacak ama henüz onun tarihini hiçbirimiz bilmiyoruz.



volkan@oyungezer.com.tr

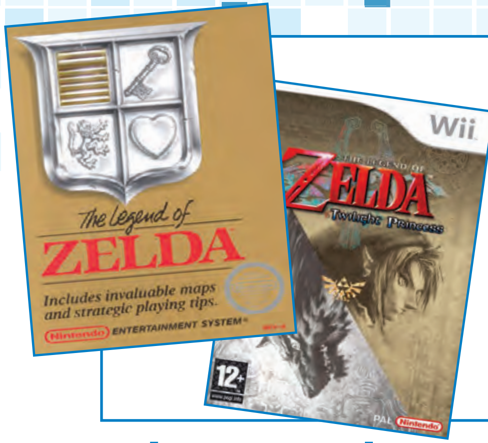
AYIN ÖNERİLERİ:
> *Fatboy Slim, Leonard Cohen, Faith No More* ve(ya) *Rock Tatili* konserlerine gidilir.
> *Artillery*'nin son albümü dinlenir.

ESKİCİ GELDİ!

Eskilerle bir derdim var sanırım benim. "Bir alıp veremediğin mi var dostum" derler ya, heh işte o cinsten. Eskilerin verdiği huzur, genelde yenilerin heyecanından daha güçlü oluyor bende. Her gün oynamasam da onlarca DVD'lik retro oyunlar, emülatör arşivi falan odamın bir köşesinde durur, ben onlara bakarım, onlar da bana bakar. Diğer tarafta üzeri toz kaplı PC, PS3 oyunları… Eskilerden korkmamak gerek. Hani "önümüze bakmalıyız, hayat kısa" diyoruz ya, aslında bu bir yere kadar geçerli. Konu oyunlara geldiğinde, en nihayetinde pazar "eskiye" bağlanır.

Haberlerimiz içinde de bulunan iPhone'a bakın. C64 oyunlarını oynamak için nefis bir platform. Bunun nedeni oyunların boyutlarının küçük olması mı sizce? Bence değil. Ya da yeni nesil konsollara bakalım. VirtualConsole, Xbox Live! Arcade ve PlayStation Network. Hepsinin bu eski oyunlara desteği var (ülkemizde çok tutulmasa da dünya çapında ciddi paralar kazandırmaya devam ediyorlar). PS2'ye ve PSP'ye çıkan SEGA, Taito gibi "klasikler paketi" tarzı oyunlar, PS1 oyunlarının PS3'e uyumlu olması, PC'cilerin durmadan eski oyun ROM'larını çıkarmaları, yeni emülatörlerle, güncellemelerle daha fazla "eski" oyunun oynanabilir olması, dergilerde veya bloglarda "eski oyun anılarından" bahsedilmesi, yeni oyunların bonuslarında eski serilere yer verilmesi… Sonuç itibarıyla oyun dünyası bizim bildiğimiz anlamda eskimiyor. Eskimeyecek de. Kız arkadaş gibi "arkamda bırakmışım, ne işim olur" demek veya eski mahalleyi geride bırakmak gibi bir şey değil bu. Çocukluğunuzdaki, gençliğinizdeki bir oyuna tekrardan dönmek sanılanın aksine "kötü" bir şey değil, hatta getirdiği nostaljiyle birçok şeyi hatırlatması ve değer bilinci aşılaması iyi bir şey. Monkey Island'ı bu ay dergide misafir ettiğimizde bunu gördük biz. Guybrush aslında bizi hiç terketmemiş. Bir yanımız onlarlaymış. Melih Cevdet Anday bunu oyunlar için söylememiş ama gerçekten de *"Eski, gerçekten hiç eskimeyendir"*.

Pixel yumağımız bu ay da dopdolu. Monkey Island'ın yüzü suyu hürmetine dördüncü Türlerin Kökeni dersimizi adventure'lara ayırmıştık ama bir şeyler ters gitti ve Burak imdada yetişip RYO'nun köklerine indi. Taze haberlerimiz, Eski ile Yeni'nin bitmek bilmeyen çekişmesi, dinoların savaşı ve Eren'in İlk Göz Ağrısı derken bu ayı da geride bırakıp sonbahara doğru yola çıkmışız. Ama ben bu yaz bir farklılık yapıp tatile çıkacağım. Oralarda da "eski" mekânları gezeceğimden şüpheniz olmasın :)



ESKİ VS. YENİ

Miyamoto… Shigeru Miyemoto. 100'e yakın oyunda parmağı olan, oyun dünyasının "babası" ilan edilen Shigeru Miyamoto… Evet, kendisi 1986'da **The Legend of Zelda**'yı çıkarmaya karar verdi. Araştırma ve aksiyon dolu bu macera oyunu çıktığı yıla ve platforma göre standartlar ölçüsündeydi. Fakat "araştırma" kısmı bir hayli ilginçti, insanlar kolay kolay alışamadı. Miyamoto'nun küçükken ormanda gezip keşfettiği mağaraların kodlara dökülmüş haliydi The Legend of Zelda, tek amacımızsa Zelda'yı kurtarmaktı. O yıllarda oyun efsane olamadı ama zamanla Nintendo'yla birlikte seri de güçlendi. Zamanı kendi lehine kullanmayı başaran Zelda, 1998'de N64'e çıkan **Ocarina of Time**'la gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasına zirveden girmeyi başardı. 3B'nin yetenekleri tüm güzelliğiyle kendini gösteriyordu oyunda. Ve bu hikâye 2006'da **Twilight Princess** ile tam bir efsaneye dönüştü. Devasa mekânlar, son derece uzun ömür, harika oynanış, eğlence, araştırma, aksiyon ve macera… Her oyunda biraz daha büyümeyi bildi Zelda oyunları. Böylece biz de bu köşede ilk kez "Yeni"nin kazandığına şahit olduk.

ARCADE FPS



Taito'nun arcade kabinlerini hep sevmişizdir. Çok uçuk da olabiliyorlar, çok kötü de. Çıkış tarihi henüz belli olmayan Cyber Diver adlı oyuna (Holy Diver'ın kardeşi bu) yapılan bu kabinlerle 5'e 5 ağ üzerinden maçlar düzenlenebiliyor. Oyun hakkında çok bilgi yok ama yeni bir savaş sistemi kullanılıyormuş. Tam bizim ofislik bu koltuklar var ya (koltuklar?).

PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



UPGRADE COMPLETE

"LEVEL KASIYORUZ, HAYDİN"

Artık çoğu flash oyun upgrade'e yani özellik ekleme ve bunları geliştirme sistemine dayalı olmaya başladı. Bu oyun da niyetinin bu yönde olduğunu daha oyunun başından gösteriyor ama bunu çok daha işe yarar şekilde sunuyor. 4-bit grafik kalitesinde başlıyorsunuz. Bu oyunları ben en son Atari2600'de oynamıştım. Ekranın yukarısından hızla düşman uçakları geliyor, siz de bunları silahlarınızla yok etmeye çalışıyorsunuz ve karşılığında para kazanıyorsunuz. Bunları topladıkça da silahlarınızı güçlendirebiliyorsunuz. İşin güzel tarafıysa; puanlarınızla oyunun grafiklerini yükseltebiliyor olmanız. O kadar ki bilgisayarınız yavaşlıyor kaliteden! Ayrıca oyundaki çoğu özelliği de satın alarak açıyorsunuz. Gizlerin %110'unu açana kadar başından kalkamayacaksınız bu oyunun, söz veriyorum (neyin sözü, sanki ben yaptım oyunu!)

http://tinyurl.com/mn68ns



GREY-MATTER

KURŞUNDAN KAÇMA, KURŞUN OL!

Sıradaki oyunumuz gayet basit bir fikirden yola çıkmış ama çok eğlenceli bir hale bürünmeyi de başarmış zekâ kumkumalarından. Bilirsiniz ki çeşitli düşmanları genelde ateş ederek, kurşunlarla yok ederiz, bu oyunda da durum farklı değil ama farklı olan kısım, kurşunun bizim kontrolünde olması! Gri renkteki topla, yani kurşununuzla önce bir düşmana çarpacaksınız, sonra bir diğer düşmana ve sonra başka bir tanesine. Bir üçgen yani zincirleme reaksiyon oluşturursanız puanlarınız katlanacak. Dört farklı da güçlendiriciniz bulunuyor paranızla satın alabileceğiniz. Oyun PC'de Xbox360 kontrolleriyle de oynanabiliyor, ayrıca isterseniz site üzerindeki adresten bilgisayarınıza da indirebilirsiniz.

http://preview.tinyurl.com/6c2dv3



DEFENSE GRID: THE AWAKENING

FAZLA KULESİ OLAN VAR MI?

Onlarca "defence" ve "tower" oyunu gördük ama böylesini ilk kez görüyoruz. Harika 3B bir dünyada, harika efekt ve seslerle oynadığımız bu strateji oyunu resmen bağımlılık yaratıyor. 20 bölüm boyunca durmaksızın düşünüyor, sağa sola tıklıyorsunuz. Düşman güçlerinin gideceği bir yol ve bu yol üzerinde de sizin kuleleriniz yer alıyor. Her kulenin belli bir özelliği, belli bir gücü var. Düşmana göre kuleleri dizip onlara geçit vermemeye çalışıyorsunuz. Klasik kale koruma oyunlarının ruhuna sadık kalan oyun, görsel ve sesler açısından harika. Bu güzel oyun 20 dolar gibi bir fiyattan da satılıyor. Kendisi bağımsız bir oyun olduğu için bu fiyat, bu oyuna çok sayılmaz. Defense Grid'I baştan sona oynadığınızda açılabilecek birçok şey bulunabildiğinden, bir köşeye atamıyorsunuz oyunu. En azından demosunu herkese öneririm.

http://defensegrid.hiddenpath.com





SEVEN

YEDİ BÖLÜMDE KAFAYI SIYIRMACA

Yok yook, bu oyun Brad Pitt'in katilin peşinden koştuğu David Fincher filmiyle hiç alakalı değil. Oyun yedi bölümden oluşuyor ve evet, isim oradan geliyor. Tamamen üç boyutlu flash oyunlar henüz sayıca çok azlar, ancak bir yıl içinde zibil gibi artacakları kesin. Seven da üç boyutlu grafik kullanan bir flash oyun. Japon yapımı ve uçuk bir oyun kendisi. Kare kafalı karakterimizi ve oyunun fizik motorunu kullanarak bölümün "yıldızına" ulaşmaya çalışıyoruz. Ama her bir bölüm bir öncekinden çok farklı. Mesela ilk bölümde tek yapmanız gereken şey kutuyu duvara iteklemek. Sonrasını zıplayarak hallediyorsunuz zaten. Bir sonraki bölümdeki yıldız, 5 saniyede bir zıplayan dinazorun kafasında asılı. Üçüncü bölümden sonraysa işler hem iyice garipleşmeye, hem de zorlaşmaya başlıyor. Mesela güneş sistemimizi doğru sıraya getirmeniz gerekiyor, hem de gezegenleri iterek. Tabii ki gezegenlerimiz devasa ellerin tepesinde duruyorlar ve… Açıklamaya burada son versem iyi olacak, yoksa bu kaçık ama kısa oyunun tüm sürprizlerini belli edeceğim. Seven'ı mutlaka oynayın bakın ama ilerleyen bölümlerde kafayı çizmeniz olası.

http://14-7.com/



DERS 03:

ROL YAPMA OYUNLARI

BİR ZAMANLAR SADECE HARFLER VE HAYALLER VARDI... -BURAK AKMENEK

Bilgisayardaki rol yapma oyunları tarihini anlatırken bilgisayarın hayatımıza girdiği tarihe kadar gitmek gerekiyor, hatta çok daha öncesine. Çünkü rol yapmak için bilgisayar gerekmez.

Rol yapma oyunları belki de tarihi üzerine yazı yazılabilecek en zor tür. Çünkü hepimiz gerçek rol yapma oyunlarının aslında masaüstünde oynandığını biliyoruz. Bu yüzden adı rol yapma oyunları olsa da aslında "bilgisayarın sınırları içerisine sıkışmış bir rol yapma oyunları tarihini" yazdık desek daha doğru olur.

ZİNDANLAR, EJDERHALAR, İNSANLAR

Türün ilk örnekleri 70'lerin ortasında *Dungeons and Dragons* ya da Türkçesiyle *Zindanlar ve Ejderhalar* evreninin kurallarını esas alan oyunlardır. Aslında bunlara oyundan çok yazı yazılarak hareket edilen ve herhangi bir grafik arayüzüne sahip olmayan maceralar desek daha doğru olur. Yani evren her oyuncu için farklıdır çünkü her biri kendi kafasında canlandırıyordur bu dünyayı. Siz aslında siyah bir ekrandaki beyaz yazıları okuyarak orada olduğunuzu farz edersiniz. Hayalinizdekine göre yeni komutlar girerek NPC'lerin ve diğer oyuncuların bulunduğu bu dünyada hareket edersiniz. Bu oyunlara MUD (Multiple User Dungeons) denirdi. Daha sonra ilkel grafiklere sahip oyunlar piyasaya çıksa da birden çok oyuncunun birbirini fiziksel olarak görmeden oyun oynayabildiği bu ilk sistemlerin verdiği heyecan her zaman özel bir yere sahip oldu, yeri doldurulamadı.

1980'lerin başında *Akalabeth* ve *Wizardry* gibi grafiği olan oyunların piyasaya sürülmesiyle artık gözle görülen dünyalar yaratıldı. Fakat "gözle görülebilir" dediğim şeyi sakın günümüzün grafikleriyle kıyaslamayın. Tavuk kümeslerindeki altıgen teller herhalde bu oyunlarda görebileceğiniz en iyi grafiklerdi. Yine de bir nokta olarak oyuncunun kendini oyun dünyası içinde görebilmesi bir başarıydı. Derken *Rogue* geldi, eninde sonunda kendi taklitlerinin gerisinde kalacaktı elbette ama çıktığı tarihte ASCII grafikleriyle büyük sükse yaptı ve az bulunur türden bir başarı yakaladı. Daha sonra piyasayı *Ultima* ve *Might and Magic* serileri sardı. Artık grafikler daha da süslü ve renkliydi. Özellikle *Ultima*, piyasadaki RYO standartlarını belirledi. Gerek büyü gerekse dövüş sistemi rakiplerine göre kesinlikle daha elle tutulur haldeydi. Üstelik dükkânlardan alışveriş yapabilme gibi özelliklerle oyun dünyası daha da erişilebilir bir hal almıştı. *Ultima*'nın kazandığı başarı, oyunun kaderini de çiziverdi, Ultima bir seriye dönüştü ve yeni oyunları birbirini takip etti.

GRAFİK Mİ? O DA NESİ?

1985'te yayımlanan *The Bard's Tale* yepyeni bir dönemin habercisiydi. Artık oyuncu oyun dünyasının içerisine daha iyi grafiklerle girebilmenin yanı sıra envanter sistemi benzeri ve benzeri kurallar da yeni bir standart oluşuyordu.



Diablo

Daha sonra *Bard's Tale* de seriye dönüşecekti. 80'lerde RYO'lar resmen altın yıllarını yaşıyordu. Arka arkaya birçok yapım piyasaya sürülüyordu. Bu süreç 90'lara da yansıdı ama piyasayı asıl silip süpüren *Wizardry* ve *Ultima* serileriydi. 80'lerin sonlarına doğru *Might & Magic* serisi de kendisini göstermeye başladı.

90'lar başladığında, bu satırları yazan editörün gecelerini gündüzlerine karıştıran *Pool of Radiance* ve *Krynn* geldi. Benim bir ara baktığım her maki topluluğunda *Pool of Radiance* ağaçları görmeme sebep olan bu oyun her şeyiyle çok etkileyiciydi. *Krynn*'in de katkılarıyla tür artık iyice oturmuş ve nihayet hayatımıza kullanımı pratik arayüzler girmişti. Hatta 1993'te, seri popülerliğini yitirdikten sonra bu oyunlar bir Gold Box olarak toplu halde sürüldü piyasaya. Tabii ki o Gold Box bizim arşivimize girmekten kurtulamayacaktı.

1990'larda oyunlar yalnızca tek kişilik değil, online olarak da gelişimini hızlandırmaya başladı. Zaten bugünün RYO dünyasının neredeyse bütünüyle online olmasına bakarak sürecin nasıl işlediğini rahatlıkla siz de tahmin edebil-




Heroes: Might and Magic


Wizardry

irsiniz, zira başta *World of Warcraft* olmak üzere 2000'ler boyunca rol yapma oyunlarına yön verenler devasa online oyunlar oldu. Fakat şimdi bugünü bir kenara bırakıp dersimize devam edelim; 90'lar RYO'lar açısından dönüşümün yıllarıydı. Bu dönemin en iyi oyunlarından *Eye of the Beholder* 1990'da yapılmasına rağmen, grafik arayüzünün de süper olması sayesinde oyuncuya unutulmaz bir deneyim yaşattı. Tür iyice olgunlaşmaya başlamıştı, yakınlarda bir yerde devrim kaçınılmaz görünüyordu ama asıl merak edilen bu devrimin kim tarafından ve nasıl bir oyunla yapılacağıydı… Black Isle Studios ve Bioware ekipleri arka arkaya *Fallout*, *Baldur's Gate*, *Wasteland*, *Icewind Dale* gibi oyunları patlatıyordu. Bu iki stüdyonun elinden çıkan ürünler o kadar iyiydi ki her oyunları birer seriye, her serileri de birer efsaneye dönüştü. Fakat büyük devrimin habercisi *Diablo* oldu. Bu fenomen, birçok oyuna tamamen yüz çevirmemize sebep olmakla kalmadı, tek kişilik oyunların online kısmının nasıl olması gerektiğini ve satın alıp bitirdiğimiz bir oyunu asla rafa kaldırmak zorunda kalmayabileceğimizi gösterdi. *Diablo* o ana dek aval aval bakan gözlerimizi resmen açan bir mihenk taşıydı.

Doksanlar demişken, 1996'da Bethesda tarafından piyasaya sürülen *The Elder Scrolls* serisinin ilk oyunu *Daggerfall*, tek kişilik oyunların çizgisellikten kurtuluşunun ve özgür dünyalara kavuşmasının temsilcisi oldu. Hâlâ kimsenin daha iyisini başaramadığı bir konsept yaratan Bethesda, sonraki yıllarda yalnızca seriyi geliştirmekle kalmadı, aynı zamanda alternatif oyunlar da üretti.

HERKESİN ROL KESTİĞİ YILLAR

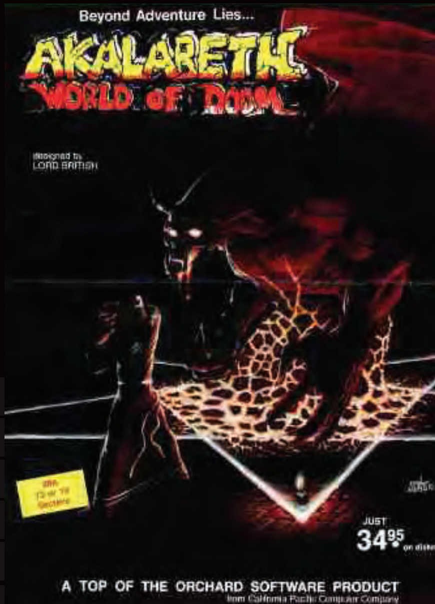
Sadece kalite değil, sayı bakımından da RYO türünün en parlak yıllarıydı bunlar. Yalnızca *D&D* evreni gibi fantastik dünyaların değil, bilimkurgu evrenlerinin de sıkça ziyaret edildiği bu dönemin gizli hazinelerinden biri de *Buck Rogers*'dı. RYO'nun diğer türlerle kaynaşması da gene bu yıllara rastlar. Taktik-RYO türündeki *Syndicate* ve *Jagged Alliance* bu yakınlaşmanın en güzel örnekleri arasında sayılabilir. "Türler arası" bu oyunlar sayesinde diğer oyunlarda oynadığımız karakterler bizim gözümüzde daha "insan" olmaya başladı. Bu aynı zamanda o karakterlerle kendimizi bütünleştirmemizi kolaylaştıran bir yoldu. Yine bu yıllarda, artık oyunların disketlerden çıkıp CD'lere girmiş olmasının da etkisiyle *Menzoberranzan* gibi, grafikleriyle gözümüzü gönlümüzü açan oyunlar yapıldı.

Son olarak rakiplerinden çok daha farklı bir yerde duran, unutulmaz *Planescape: Torment*'ı da atlamamak gerekiyor. Bu oyundaki metinler öylesine bol ve o kadar derindi ki Planescape yalnızca çok özel bir oyun değil, sürükleyici ve kalın bir kitaptı aynı zamanda. 2000'lerse *Fable*, *Knights of the Old Republic* serisi ve *Neverwinter Nights* gibi yapımların hükümdarlığıyla başladı. Bu süre içerisinde birçok eski oyunun devam bölümleri geldi. Tabii ki mod yapımcıları da boş durmadı ve birçok oyun, yapılan modları sayesinde yepyeni oyunlara dönüştü.

UÇLARI BİRLEŞEN DÜNYA

Yukarıda bahsettiğim *Diablo* devrimi, aslında Aksiyon-RYO türünün de doğuşunu sağlamıştı. Aksiyon ve FPS gibi daha fazla hız ve heyecan vaat eden türlerin oyuncuları hızla sarması, RYO gibi hikâyesi ve derinliğiyle öne çıkan türlerin adım adım gerilemesine neden oluyordu. Ve türün popülerliğini kaybetmemesinin tek yolu işin içine biraz hareket katmaktı. İşte *Diablo*'nun yaptığı da buydu. Böylece "bir yandan sayfalarca yazı okuyayım ama bir yandan da aksiyondan mahrum kalmayayım" diyen oyuncular için her ikisini de vaat eden, hız ve derinlik arasındaki dengeyi kurmaya çalışan bir tür doğmuş oldu. Aslında masaüstündeki bu iki farklı oyuncu tipi bir şekilde bilgisayara yansıdı da diyebiliriz.

RYO öğeleri, stratejiden aksiyona ve FPS'ye kadar her türlü oyun türünün içerisine bir şekilde girdi. İçerisinde bulunduğumuz bu yıllarda eski serilerin yenileri karşımıza çıkarken bir yandan da online oyunlar tek kişilik versiyonlarını fena halde ezmeye başladı. Aslında tür dönüp dolaşıp gene başladığı yere geri döndü dersek yanlış olmaz. İnsanların hayal güçlerini kullanarak varettikleri RYO türü, bir şekilde grafik arayüzü eklense de yine insan ilişkilerine odaklanmış durumda. Çünkü türün temeli olan bu etkileşim, aslında RYO oyuncularının da bu türe bağlanmasındaki en büyük etken.




Neverwinter Nights



İLK GÖZ AĞRIM

EREN OKKA

LOST EDEN

Çocuktum, ufacıktım, top oynadım, acıktım. Buldum yerde bir erik, kaptı bir alageyik… Küçükken babam söylerdi bu tekerlemeyi bana. Sonradan öğrendim ki, meğer Ziya Gökalp'in bir şiiriymiş. Macera adamıyım ben; en azından oyunlar söz konusu olduğunda. Neredeyse her alanda ağır işleyen bir insan olduğumdan çok hızlı oyunlara gelemiyorum. Arkadaşlarım internet üzerinden *Counter-Strike* oynarken ben harita tasarlamayı tercih ediyordum. Ne zaman okuldan kaçıp (ehem) bir internet kafede *Age of Empires II* oynayacak olsak, kimse benimle aynı takımda yer almaya yanaşmazdı. Çünkü biliyorlardı ki herkes rush yaparken ben evlerimi düzgünce yerleştirmeye, ardından da etraflarını duvarla çevirmeye çalışıyor olacağım. Hâlbuki uygarlık kuracaksam eycofta ne işim var, değil mi?

ÜÇ YÜZ SEKSEN ALTI

Geriye dönelim; bir zamanlar kaç yıllık bilgisayar kullanıcısı olduğumu hesaplamak hoşuma giderdi. Matah bir şey değil belki, ama en azından yıllar geçtikçe "vay be" derken a harfini gittikçe uzatabiliyordum. Şimdi düşünüyorum da, on dört yıl olmuş yahu. Yedi yaşındayken babam bir 386 getirmişti eve. Ablamla birlikte yaptığımız ilk şey Paint'te resim çizmek olmuştu. Sonra disket diye bir şeyle tanıştım, üzerinde "Pac-Man, Wolf, Motor" yazıyordu. Bir de bir haftalık çabanın ardından Windows 3.1'de yeni klasör yaratmayı başardığım an var ki, File > New > Folder'dan ibaret olsa da dünyalar benim olmuştu.

Sırf Eloi'un "Uluru it is!" deyişini duyabilmek için bile oyunu tekrar yükleyebilirim.



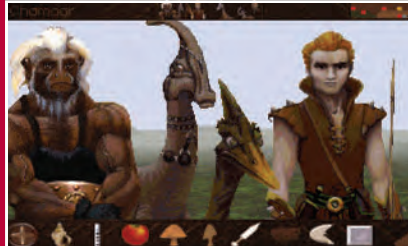
Ama ilk göz ağrım şapşal sarı bir kafa değildi. *Wolfenstein 3D*'deki bütün gizli geçitlerin yerini ezberlemiş olsam da hayatımı bir *svastika* değiştirmedi. Beni ben yapan oyun, kuzenimin verdiği bir korsan CD'de gizliydi. Korsan dediğime bakmayın, kitapçığı bile vardı içinde. Ama bende CD-rom sürücü yoktu, oynayamıyordum. Yıllar sonra Windows 95'e geçtiğimde bambaşka bir dünya çıktı karşıma.

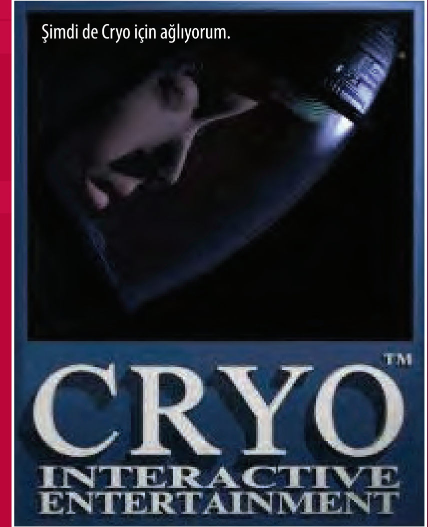
ADAM OF MO

"Bir daha bu oyunu oynamıycam!" dediğimi hatırlıyorum. Annem neden diye sorduğunda sebebini ona da göstermiştim. Oyunda geçemediğim bir yer vardı, ve her seferinde oradaki dinozor ölünce çok üzülüyordum. İnanır mısınız bilmem ama şimdi düşündüğümde hâlâ üzülüyorum. Bir ara birlikte çocukluğuma insek iyi olacak doktor amca.

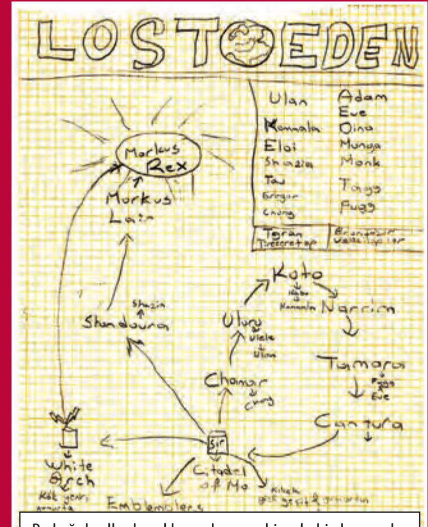
Tarih öncesi çağlarda insanlarla dinozorların bir arada yaşadıkları, daha doğrusu yaşamaya çalıştıkları bir dünyada geçiyor Lost Eden. Zamanına göre muhteşem sayılabilecek üç boyutlu grafikleri, hâlâ daha hayranlıkla dinlediğim ses ve müzikleri var. Babam arada bir "Oğlum seslendirmesi çok güzel olan bir oyun vardı, neydi onun adı?" der durur, Lost Eden derim. Bundan birkaç yıl önce internette müziklerini bulduğumda ne kadar duygulandığımı anlatamam; Cryo iflas ettiğinde, ya da besteci Stéphane Picq'in bu işlerden elini eteğini çekip Madagaskar'a yerleştiğini okuduğumda içimin nasıl cız ettiğini de.

Oyun dünyasının gittiği yönden çok az insan memnun görünüyor. Macera oyunları söz konusu olduğunda da aşağı yukarı herkesin edecek bir çift sözü var. Bazılarını bıraksanız size sabaha kadar yakınır. Ama o "nerede eski macera oyunları" diyenlerin bakması gereken yer eski Cryo oyunları, ve bana göre mutlaka oynanması gereken yegâne oyun Lost Eden'dır.





Şimdi de Cryo için ağlıyorum.



Bu kağıdı yıllardır saklıyor olmamın bir sebebi olsa gerek.

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



BİZİMKİSİ, BİR OKUL ÇANTASI HİKAYESİ

[S&T biraderler deniz kıyısından yürüyerek okuldan eve dönmektedir. Tuğbek pis pis sırıtmakta, Sinan evde yiyeceği poğaçaların hayaline dalmıştır. Olaylar gelişir.]

Tuğbek: Sinan?

Sinan: He canım?

Tuğbek: Sana 1 trilyon lira verseler, üzerinde okul kıyafetinle denize atlar mısın?

Sinan: Hımmm, atlarım herhalde.

Tuğbek: Deli misin olm ya, sen yüzme bilmiyorsun ki?

Sinan: Olsun, 1 trilyon lira bu, boru değil. 1 trilyon liraya Ceyda'yla evlenirim ki ben bee... Hem defterini verdi bugün bana, demek ki o da boş değil! Bu riske girmeye değer hacıııı!! *[az önceki kendi halindeki düşünceli Sinan'ın hızla değiştiğine dikkatinizi çekeriz]*

Tuğbek: yaa ama ceydayla ben çıkmak istiyırdım...

Sinan: Şşş, ne diyorsun olm duymuyorum?

Tuğbek: Ceyda'yı diyorum, çok mu seviyorsun?

Sinan: Tabii ki olm, evlenirim bile diyorum bak. O kadar ciddiyim.

Tuğbek: Gerçekten mi?

Sinan: Evet?

Tuğbek: Demek denize bile atlarsın ha?

Sinan: Manyadın mı olm, evet?!

Tuğbek: AL ATLA O ZAMAN!

[Sinan'ın sırtındaki çantayı zıplayarak kapan Tuğbek, denize fırlatır]

Sinan: N'aptın olm sen?!

Tuğbek: Denize atlarım demedin mi olm az önce?

Sinan: Eee, 1 trilyon verirlerse atlarım dedim. Çantanın ne günahı vardı?

Tuğbek: Keh keh! Ceyda'nın defterini kurtarmayacak mısın? Ahanda batıyor!

Sinan: O benim çantam değil ki Tuğbek.

Tuğbek: Değil mi? Kimin o za...

Sinan: Yaaa, ergen ergen hareketlerin sonucu budur işte...

[Sinan'ın taşıdığı spor çantası denize yavaş yavaş batarken, Tuğbek içindeki Nike Air'lerine mi, disketler dolusu oyununa mı yansın, asla bilemeyecekti]

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!

P4

television
CAN KILL YOU

atlus.com/persona4

MATURE 17+
M
ESRB

ATLUS

Oyungezer

SAYI: 20 - 2009 / 06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Online Projeler Sorumlusu
Burak Akmenek, burak@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda bulunanlar
Anja B. Gellesch, Aytun Çelebi, Mahmut Saral, Harun Yıldız, Semih Sancar

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50, Fax: 0216 465 98 52

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 03 Haziran 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-21

Yokluğun, boşluğun ya da mükemmel beyazlığın içinde yürüdü Ramon. Adımlarından ses çıkıyor muydu bilmiyordu, ama o duymuyordu. Siyahlar içindeki adam da duymuyordu belli ki, ya da aldırış etmiyordu. Yaklaştıkça gözleri kamaştı Ramon'un, adamın siyah kıyafeti geri kalan her şeyin beyazlığına karıştı, siyah beyazı içine aldı, beyaz siyahı ayrıştırdı. Bir an için her şey Times New Roman'dı. Oysa Ramon ne zamandır hiç yazı yazmamıştı. Adamın etrafında buruşturulup atılmış kağıt parçaları gördü. Yanına geldiğinde sordu, "ne yapıyorsunuz?" Ramon'a baktı, cevap verdi adam, "Roman yazıyorum."

Geçen sayının ayıpları!

1 - Sinan hunharca böcükleri öldürüyormuş. Nerede güve hakları?
2 - Oyunezer yazmamışız, hemen artizlenmiş oyun yapımcıları ve oyuncular bir ayda.
3- Geçen ay yeterince E3 kızı yoktu dergide. Çok ayıp. Onlar da insan.